FII ARTIST! SUPERCONCURS DE CREAŢIE 2D, 3D ŞI FOTOGRAFIE DIGITALĂ

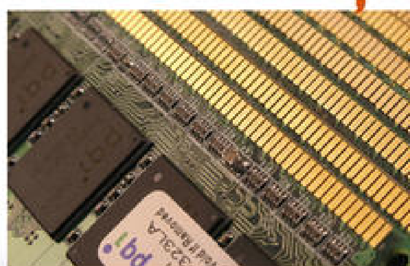
66 IUN' 2005 124 PAGINI 75.000 LEI 7,5 LEI NOI



XtremPC CD

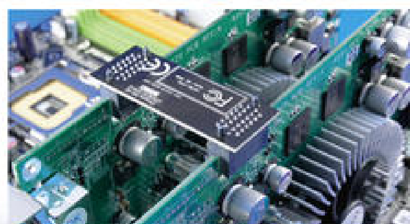
hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

DDR2 MĂREŞTE PERFORMANŢA



FRECVENŢA FACE DIFERENŢA

INFUZIE DE VITEZĂ PENTRU INTEL



ARIPI PENTRU PENTIUM 4

ŞTIRI PE DESKTOP

CLIENŢI RSS

GUILD WARS



SCHIMBĂRI ÎN LUMEA RPG-URILOR ONLINE

APARATE FOTO DIGITALE 4x4

MEGAPIXELI ŞI ZOOM ÎN COMPETIŢIE

UMFLĂ POTUL!

1x Athlon64 3400+ Socket 754
1x Athlon64 3200+ Socket 754
1x Athlon64 3000+ Socket 939
2x Athlon64 2800+ Socket 754





PSYCHONAUTS - EMPIRE EARTH 2 - STILL LIFE - DUNGEON LORDS



ECHIPA

Redacţia
Liviu Marica **redactor-şef**
Ionuţ Popa **redactor hardware**
Cristian Agatie **redactor hardware**
Liviu Mihai **redactor software**
Ştefan Matei **redactor software**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Gabriel Mitran **editor CD/DVD**

Design
Cristina Hanciarec **tehnoredactare**
Gabriel Ionescu **tehnoredactare**

Fotografie
Radu Iordache

Publicitate & PR
Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro

CONTACT

Redacţia
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84
Fax: 021-316.81.49
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie
Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

ISSN
1582-2818

Publicaţie auditată BRAT pe perioada iulie-decembrie 2004





Cât de bine arată e-viitorul nostru?

A devenit deja o modă să adăugăm litera "e" la un cuvânt ce simbolizează o activitate pentru a defini desfăşurarea ei prin intermediul Internetului sau al computerului. Aşa a apărut binecunoscutul "e-mail" sau modelul de afaceri "e-business". Acest "e" a intrat din ce în ce mai mult în viaţa noastră cotidiană, iar pentru cei tineri modul lor de a trăi se poate numi deja, fără teama de a greşi, "e-viaţă". Cu siguranţă acest mod de a implica computerul în rezolvarea problemelor sau în modul nostru de viaţă aduce numeroase avantaje.

Comunicarea rapidă prin Internet ne oferă posibilitatea de a păstra contactul cu foarte multe persoane indiferent de locul unde s-ar afla ele pe glob.

Cu prilejul sărbătorilor putem rapid să trimitem prin intermediul unui singur e-mail o felicitare la toţi prietenii noştri. Dar oare prin această facilitate nu devenim mai superficiali în relaţiile noastre? Din cauză că eforturile (atât din punct de vedere al timpului, dar şi din punct de vedere material) sunt identice pentru a trimite o felicitare la o persoană sau la toată agenda electronică dispare criteriul de selecţie şi implicit scade valoarea gestului. Cel care primeşte o e-felicitare nu mai simte aceeaşi bucurie pe care ar simţi-o dacă pe birou ar avea un plic real cu o felicitare reală, scrisă cu propria mână de cel care a trimis-o. Chiar dacă o felicitare reală nu este plină de animaţii sau sunete precum o e-felicitare, valoarea sa sentimentală este mai mare.

Nici planul sentimental nu a scăpat de prefixul "e", relaţiile devenind rapid e-relaţii. În ziua de azi, căutarea unui partener de viaţă s-a redus la simpla accesare a unui site de profil şi cu simple operaţii de "copy-paste" se pot aborda numeroase persoane care se potrivesc cu criteriile de selecţie. Sub acoperirea unui pseudonim, cei care sunt în căutarea unei "e-relaţii" ignoră lumea reală şi sunt asimilaţi de cea virtuală.

Peste puţin timp toate cumpărăturile le vom efectua prin intermediul Internetului şi ne putem gândi deja la un scenariu îndrăzneţ în care comenzile pentru alimentele de bază le vor efectua direct e-aparatele noastre electrocasnice.

Poate că în viitorul apropiat copiii vor învăţa de acasă la "e-şcoală" şi vor susţine "e-examene" prin Internet. Cu toate că sună promiţător şi o parte dintre noi vor afirma că astfel se elimină timpul pierdut cu drumul la şcoală, eu cred că generalizarea fără limite a studiului şi a comunicării prin Internet nu poate avea pe termen lung efecte benefice.

Dispariţia comunicării fizice ne poate transforma în "e-oameni" singuratici şi mai ales neajutoraţi atunci când se întrerupe curentul electric necesar funcţionării zeului numit computer.

Liviu Marica





014 După aproape şapte ani Creative lansează un nou procesor audio, botezat X-Fi.



032 La un an de la lansarea primelor chipset-uri Intel cu suport DDR2, acest tip de memorie devine o alternativă viabilă.

042 Concediile sunt aproape astfel încât trebuie să ne pregătim cu un aparat foto digital cât se poate de performant.





078 Cu ajutorul acestor programe şi al fluxurilor RSS, utilizatorii pot fi la curent cu cele mai noi ştiri din orice domeniu.

106 Guild Wars ar putea reprezenta un suflu de schimbare binevenit în lumea MMORPG.



IUNIE

IT EXPRESS

HARDWARE

HOBBY

JOCURI

IT express



Cristian Agatie

Între orgoliu și profit

Când au de ales între orgoliu și considerentele financiare, marilor companii le lipsește coerența.

Este interesant de constatat că românii nu sunt singurii cărora le place să înființeze o nouă asociație doar pentru că nu au reușit să ocupe un post de conducere în organizația de profil existentă. Această manevră este aplicată destul de des de marii jucători ai pieței IT, atunci când interesele financiare o cer. Adoptarea unui standard existent este costisitoare, implicând plata unor drepturi companiilor care au inițiat standardul respectiv. Experiența a arătat că este mai ieftin să impui un standard nou pe piață decât să aderi la unul deja existent. De-a lungul timpului, experiența a însemnat VHS vs Betamax, MultiMedia CD vs SuperDisc, multitudinea de standarde pentru cardurile de memorie sau, recent, HD-DVD vs Blu-ray Disc (BD). Cei care au avut de suferit nu au fost numai utilizatorii finali, ci și beligeranții acestor războaie ale orgoliilor.

Este știut că reacția pieței la un produs nou este mai degrabă de neîncredere. Revin la cazul VHS vs Betamax pentru a reaminti că la sfârșitul anilor '70 milioane de utilizatori care pariaseră pe Betamax au fost nevoiți să-și schimbe video recorderele, VHS reușind să se impună grație suportului masiv al producătorilor de filme. Această lecție nu va fi ușor uitată, astfel că adoptarea pe scară largă a formatelor DVD s-a produs abia în ultimii ani, o dată cu apariția unor unități compatibile cu majoritatea standardelor existente. Istoria războiului dintre Betamax și VHS s-a repetat, o dată cu decizia unui grup de companii de a nu adera la formatele propuse de DVD Forum (DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW). Aceasta a înființat DVD+RW Alliance și, desigur, un nou standard DVD (DVD+R/DVD+RW). Singura schimbare este că de data aceasta utilizatorii au fost mult mai rezervați, mulțumindu-se să urmărească lupta de pe margine. Pierderile au fost semnificative, membrii ambelor asociații fiind afectați de vânzările reduse de unități DVD.

Se pare că în industria mediilor optice nu se învață din greșeli, astfel că istoria se perpetuează o dată cu apariția noilor standarde care vor succeda DVD-ul. Lupta dintre Toshiba și Sony (desigur, fiecare fiind susținută de grupuri de interese puternice) pentru impunerea standardelor HD-DVD și, respectiv, Blu-ray Disc riscă să le inducă aceeași apatie cumpărătorilor, care vor aștepta cuminți să se liniștească apele. Conștientă de acest pericol, Sony a avut o inițiativă pentru unificarea celor două formate, menită să grăbească adoptarea pe scară largă a discurilor de mare capacitate.

Nu trebuie să ne gândim că Sony și-a călcat pe inimă pentru negocierile cu Toshiba. Viziunea Sony despre unificarea celor două formate presupune folosirea tehnologiei Blu-ray de la Sony și a sistemului de fișiere propus de Toshiba. Avantajele Blu-ray în acest caz țin de capacitatea de stocare mare a acestui format (25GB per layer față de 15GB per layer pentru HD-DVD). Totuși, argumentele Toshiba sunt și ele pertinente: costurile de migrare la formatul BD sunt mai mari decât în cazul HD-DVD, care se aseamănă destul de mult cu standardul DVD actual.

Este de prisos să mai amintim că negocierile par momentan sortite eșecului, aflându-se într-un impas evident. La scurt timp după ce Sony declara optimistă că s-a ajuns la un compromis favorabil ambelor părți, Toshiba a criticat lipsa de flexibilitate a partenerilor de discuții. Singurul rezultat vizibil al negocierilor a fost anunțul privind realizarea de către Toshiba a unui disc HD-DVD cu capacitatea de 45GB. Acesta are nu mai puțin de trei layere, fiecare putând memora 15GB. Se pare că orgoliile au fost și de data aceasta mai puternice, atât Toshiba, cât și Sony crezând cu tărie în superioritatea formatelor pe care le promovează.


PLATFORME STRATOSFERICE
AMD FACE ORDINE
UN NOU STANDARD WIRELESS?
TEHNOLOGIE REVOLUȚIONARĂ


REPORTAJ ÎN ROMÂNIA
IBM TotalStorage

Un aparat foto digital elegant si usor in utilizare



NOU
iunie 2005

- ZOOM optic X3 - opereaza in interiorul camerei;
- Rezolutie CCD de 5MPixeli;
- LCD 2,5" TFT anti-reflex;
- CxProcess™ III - tehnologie de optimizare a imaginii;



- Sistem digital de selectie a programului foto;
- Mod de lucru MACRO pentru fotografii de la 5cm distanta;
- Memorie interna de 15MB + SD card;
- Autofocus rapid si precis in 5 puncte;
- Timp expunere: 4 - 1/1000 sec.
- Compatibil PictBridge - pentru printare directa.

DiMAGE X60



DOLEX PRO. GROUP

IMPORT & DISTRIBUTIE IN ROMANIA
Bucuresti, str. Buzesti nr. 61-69, A3
tel/fax: 3102570, 3102572, 3102581
cameras@dolex.ro

www.dolex.ro



KONICA MINOLTA

DiMAGE E500

Incadreaza si fotografiaza - atat de simplu !



NOU
iunie 2005

- ZOOM optic X3 + ZOOM digital X4;
- Rezolutie CCD de 5MPixeli;
- LCD 2,0";
- Sistem digital de selectie a programului foto;
- Memorie interna de 12MB + SD card pentru foto si film cu inreg. sunet;
- Timp expunere: 1 - 1/2000 sec.
- Compatibil PictBridge - pentru printare directa.





PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



SCHIMBĂRI LA GALERII XTREME

A venit vara, cerul este albastru, păsărelele cântă şi aşa mai departe (cunoaşteţi textul), chiar şi scrisorile de la cititori s-au molipsit de la această atmosferă paşnică şi s-au mai rarefiat (ba chiar am spune că au fost ceva mai scurte). Multe dintre ele au venit tot cu reacţii la schimbarea de design, aşa cum era de aşteptat. Însă cel mai fierbinte subiect al lunii este rubrica Galerii Xtreme, asediată în ultima perioadă de imagini plagiate cu neruşinare. Despre asta şi alte câteva subiecte, în rândurile care urmează.

“S-a chinuit aproximativ o lună să modeleze această maşină din nişte schiţe, lucrând mult la aproape fiecare detaliu. Radu Moinescu nu a făcut altceva decât să trimită poza la redacţie, a tăiat semnătura cu numele fratelui meu şi a pretins că e făcută de el.”

>>> Dacie Logan furată >>>

De la: Alexandru Cărănică
Pentru: www.xtrempc.ro/forum


De ce oare românul nu ştie să facă altceva decât să fure? Să vă spun şi de ce... Am cumpărat şi eu azi revista, toate bune şi frumoase, nu am avut timp să o răsfoiesc cum trebuie pentru că... m-am oprit să admir şi eu secţiunea Galerii Xtreme. Şi ce văd? Nimic altceva decât că un bun cetăţean român, pe numele lui Radu Moinescu, a trimis o imagine cu o Dacie Logan verde tunată.

Oare respectivul nu s-a gândit puţin înainte? Nu s-a gândit că adevăratul creator al imaginii poate să-şi vadă creaţia?

Ca să vă lămuresc, respectiva maşină este modelată de fratele meu, Mihai Cărănică, în 3DStudio Max. S-a chinuit aproximativ o lună să modeleze această maşină din nişte schiţe, lucrând mult la aproape fiecare detaliu. Radu Moinescu nu a făcut altceva decât să trimită poza la redacţie, a tăiat semnătura cu numele fratelui meu şi a pretins că e făcută de el.

Menţionez că mai are de lucru la ea, urma să o trimită la Galeriile Xtreme în momentul terminării. Interiorul nu este tocmai complet şi urmează o scenă mai complexă. Să-l văd eu pe "Radu" cum o să facă aşa ceva.

Ştiu că redacţia nu are nici o vină.

XtremPC: Nu o să ne aliniem niciodată curentului "toate relele se întâmplă în România", dar trebuie să observăm că numărul de lucrări furate de prin diverse locuri şi trimise pe adresa noastră se află într-o continuă creştere. Am încercat să le eliminăm, dar, după cum se vede, Internet-ul este prea mare şi sunt prea multe locuri din care un individ întreprinzător ar putea să obţină fără nici un pic de muncă o imagine 2D sau 3D foarte arătoasă.

Dar evident că nu putem continua în acest fel, aşa că, începând cu acest număr, am introdus un număr de cerinţe suplimentare pentru cei care trimit imagini. Puteţi vedea în întregime aceste cerinţe în cadrul rubricii Galerii Xtreme, dar pe scurt este vorba despre obligativitatea trimiterii unor imagini din timpul execuţiei proiectului, imagini care să arate întreg mediul de lucru. Ne pare rău că trebuie să complicăm munca celor care ne trimit operele lor spre publicare, dar suntem obligaţi să facem asta dacă vrem să păstrăm rubrica. Să o compunem pe jumătate din imagini ale căror autori reali nu au avut nici o intenţie să ni le trimită este inacceptabil. Sperăm că noile cerinţe vor complica suficient viaţa plagiatorilor şi îi vor convinge să îşi vadă de activităţile lor obişnuite (furatul bomboanelor de la copii din parc, ne imaginăm).

Este păcat că se întâmplă aşa ceva, mai ales că nu putem sub nici o formă înţelege ce motivează aceşti oameni. Atunci când vine vorba despre concursuri există măcar speranţa unui câştig material, dar expunerea în cadrul galeriilor noastre offline nu aduce nici un astfel de beneficiu şi nu înţelegem ce fel de satisfacţie poate avea cineva care se laudă cu munca altuia. Galerii Xtreme ar trebui să fie un loc în care pasionaţii de grafică pot să îşi expună lucrările şi să primească, dacă nu foarte multe sfaturi, măcar încurajări şi o confirmare a abilităţilor lor. Imaginile furate nu-i ajută cu nimic pe autorii lor, însă fac probleme altora, eliminând lucrări ale unor oameni care chiar au muncit.

Dacă tot am menţionat concursul, dorim să-i rugăm pe cei care s-au apucat să ne trimită imagini pescuite de pe Internet (Samuel Bute, Ştefan Neagu şi alţii) să o lase baltă, nu suntem atât de naivi. Chiar dacă, printr-o minune, o astfel de imagine ar trece de selecţia iniţială şi ar mai ajunge şi să fie premiată, rămâne faptul că, pentru a-şi ridica premiile, câştigătorii trebuie să se prezinte cu dovezi de autenticitate.

>>> Serviciile online şi birocraţia >>>

De la: Bogdan Drăghicescu
Pentru: redactia@xtrempc.ro


Aş vrea să vă felicit pentru o revistă bună în mai toate privinţele. De ce mai toate? Păi unul din motive este chiar numărul 64, care, poate din cauza schimbărilor aduse revistei (majoritatea în bine), a avut un defect: o parte din pagini (cele despre CEBIT) erau puse invers (cu susul în jos). Nu este o problemă, deoarece acestea mai apăreau o dată, cu orientarea corectă.

Un alt mic inconvenient este tratarea rubricii Hardmail (chiar, de ce a dispărut Softmail? Şi această rubrică aducea contribuţii importante) ca o rubrică pentru marginea paginii. Astfel, pentru a o citi în totalitate trebuie să parcurgem o serie de pagini şi,

INTRĂ ÎN CONTACT!


Adresă:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1


E-mail:
redactia@xtrempc.ro


Telefon:
021-316.81.84


Fax:
021-316.81.49

apoi, pentru a citi şi topurile cu echipamente hardware, trebuie să ne întoarcem un număr de pagini. Şi, dacă tot faceţi schimbări în revistă, de ce nu interveniţi şi pe CD/DVD? Cel mai bun lucru pe care l-aţi putea face este să puneţi Blackview-ul şi pe CD.

Că tot vorbim de Blackview, acesta este grozav! Doar pentru el (deşi nu e cazul) aş cumpăra toată revista. Aţi putea face un număr special (preţul nu ar conta, conţinutul ar fi esenţial) în care să cuprindeţi toate Blackview-urile scrise până acum. Eventual, dacă nu este posibilă crearea unei broşuri, măcar încercaţi includerea pe CD/DVD a unei arhive cu toate Blackview-urile. Ar fi o mare pierdere pentru revistă dacă aţi elimina această rubrică!

În legătură cu serviciile online, ce să spun, este o problemă stufoasă. Dau un exemplu mai simplu, care ar trebui să explice puţin acest lucru: un elev, pentru a-şi ridica alocaţia, trebuie să completeze carnetul de CEC şi, după aceasta, datele sale sunt introduse în calculator (care nu merge tot timpul, asta-i altceva) şi, după vreo 10 minute, dacă ai noroc şi "azi merge", poţi primi cei 200.000 ROL/20 RON. Să nu mai vorbim de faptul că la poştă sunt termopane, calculatoare noi, numai funcţionare care să facă treaba mai repede nu sunt. Ăsta este un exemplu fericit. Vi s-a întâmplat vreodată să staţi la o coadă şi să vi se spună "te bagă pe calculator!" (desigur, aceste lucruri ţi le spune o persoană în vârstă care este "veterană" la acea coadă)? Ca şi cum calculatorul ar fi ceva magic, greu de înţeles. De ce? Poate că persoanele în vârstă sunt de înţeles, dar să ne explice nouă directoarea de la şcoală că pentru capacitate, în una din seri, este lăsat calculatorul peste noapte să sorteze elevii pentru licee este ceva exagerat. Menţionez că directoarea mea are până în 40 de ani. Oare calculatorul este ceva magic? Dacă da, atunci este bine: majoritatea tinerilor sunt vrăjitori/vrăjitoare!

S-au introdus şi servicii online care funcţionează: formulare online. Ăsta este un exemplu perfect de idee pentru conceptul de online. În legătură cu cumpăratul online, i s-a întâmplat unui prieten să comande ceva şi să nu mai vină...

Serviciile online sunt departe de a fi acceptate în România pentru că încă nu există resursele de logistică pentru aşa ceva. Dacă ar exista logistică, nici nu ne-am mai pune problema mersului la coadă ca să obţinem un formular oarecare, deoarece am găsi destule funcţionare bine plătite (să nu mai avem nevoie de şpagă), deci destule ghişee, eventual mai multe sedii în acelaşi sector de unde să poţi obţine aceeaşi hârtie. Din logistică ar rezulta şi o gestionare mai bună a resurselor umane, astfel încât să nu mai fie o problemă obţinerea unui act de pe Internet.

XtremPC: Paginile inversate din revista ta au apărut probabil în urma unei erori umane de la tipografie. Se întâmplă foarte rar, dar se întâmplă uneori. Nu putem decât să le oferim celor care s-au trezit cu exemplare "bolnave" unele normale în schimb.

Rubrica Softmail a dispărut acum foarte mult timp, din cauză că primea mai puţine scrisori şi multe dintre ele erau legate într-un fel sau altul tot de hardware. Hardmail, la rândul său, a fost pus în discuţie pentru că foarte puţine scrisori pun probleme de larg interes şi pentru că răspunsurile noastre, în mod inevitabil, ajung la cititorul respectiv cu o întârziere care face din Hardmail o soluţie nu tocmai practică. Dar, dată fiind popularitatea sa, ne-am decis să păstrăm rubrica, fie şi în această formă condensată.

La o broşură cu toate Blackview-urile de până acum, eventual câteva suplimentare, ne-am gândit şi noi, dar nu putem promite că asta se va întâmpla curând, pentru că suntem foarte constrânşi de timp şi nu am vrea ca textele bonus să le fie inferioare celorlalte.

Despre eficienţa sau lipsa eficienţei serviciilor online oferite în România (subiect abordat de editorialul din XtremPC 64) sunt multe de spus şi nu toate rele. Există lucruri care funcţionează, de exemplu noi putem spune că suntem mulţumiţi de serviciile celor câteva magazine online pe care le-am încercat, nu ne-au trecut prin foarte multe filtre birocratice, nu au cerut bani în avans şi au dovedit mai puţine probleme cu stocurile decât magazinele fizice. Problema noastră este că unele companii au lansat servicii online fără a fi pregătite pentru asta. Nu simplifică lucrurile cu nimic, dimpotrivă, le complică şi ne derutează, dându-ne senzaţia că aceasta ar fi calea cea mai eficientă.

Sigur, ar fi o idee şi ca mai multe din instituţiile statului să ofere posibilitatea de a rezolva online tot ce se poate rezolva în acest mod, pentru a simplifica birocraţia. Fie din inerţie, fie din lipsă de resurse, acest lucru nu se prea întâmplă sau se desfăşoară cu o viteză exagerat de lentă. Nu putem nega nici că prezenţa în aceste instituţii a unor reprezentanţi ai altor epoci, fără cunoştinţe în domeniul tehnologiei, este o frână semnificativă. Ca şi multe alte probleme, aceasta va fi rezolvată, sperăm, de timp.

CU OCHII PE FORUM!

GabYo

În ceea ce priveşte rescumpirea camerelor digitale, ce pot să spun, parcă toate ni se întâmplă numai nouă. Dar aţi reuşit să-mi alungaţi tristeţea cu "să trăim bine". Despre robotul umanoid nu am fost atât de surprins de ceea ce poate să facă cât am fost de producătorul lui. Articolul despre Cerf 2005 mi se pare mic şi mai mult povestire decât prezentare. Testul AGP nu prezintă interes pentru mine, dar nu trebuie ignorată încă această platformă. Topurile au rămas în acelaşi format? Mi se pare o irosire de spaţiu, spaţiu care ar putea fi folosit la reabilitarea Hardmail-ului sau la mărirea spaţiului unei anumite rubrici. Îmi place noua rubrică "Cum să...". N-am putut să nu observ, la Galerii Xtreme, Dacia despre care s-a mai vorbit pe forum. Cu notele la jocuri sunt împăcat în totalitate, n-am nici o obiecţie. Blackview reuşit şi în acest număr.

XtremPC

Împreună, topurile şi Hardmail-ul ocupă la fel de mult spaţiu ca şi până acum. Este adevărat că rubrica Hardmail a pierdut ceva teren, totuşi. Noul format ne ajută să integrăm reclamele de dimensiuni mici, mai numeroase acum decât în trecut.

alyn3d

Articole interesante: "Gmail vs Yahoo!", "Funcţii de nota 10", "Poser 6". Mă bucur că aţi făcut şi două articole "How to..." şi sper ca această rubrică să fie permanentă. Mi-a plăcut articolul despre Silent Hunter III şi cel despre SWAT 4. Blackview-ul e reuşit. Conţinutul DVD-ului devine din ce în ce mai bun. Totuşi, fraza de pe DVD (aia cu "Pentru a utiliza discul inclus este necesară o unitate DVD") încă mai există şi nu a fost înlocuită cu una mai puţin haioasă. Revista este în mare parte reuşită...

XtremPC

Înţelegem de ce ţi se pare ridicolă fraza explicativă de pe DVD - este ceva evident pentru aproape oricine -, însă noi trebuie să ne luăm măsuri de precauţie. Nu am dori ca cineva să cumpere versiunea cu DVD şi apoi să se plângă că unitatea CD-ROM pe care o are nu poate citi discul.

eiffel

Revista este în nota obişnuită. Pe când şi un test pentru notebook-uri sub 1000 de euro? Că în principiu astea se vând mai bine pe la noi. Nu cele pentru gaming sau ultraportabile (citeşte şi ultrascumpe).

Un comentariu suplimentar referitor la articolul despre CERF. După părerea mea şi a altor participanţi, CERF-ul de anul acesta a fost un eşec. Orientarea către End-User l-a transformat mai mult într-un bâlci cu clowni, femei, maşini şi motociclete scoase în faţă mai mult decât noutăţile în domeniu. Firmele care se orientează în special pe sectorul business n-au prea avut ce face. De fapt, chiar dacă într-un mod voalat, directorul de la INES a şi menţionat asta. Şi că numărul expozanţilor a crescut cu vreo 10 faţă de anul trecut nu este aşa de important, atâta vreme cât standurile de 2x2m au fost destul de numeroase. În viitor cred că doar marile firme vor mai expune.

XtremPC

Ai dreptate din cel puţin un punct de vedere, CERF-ul a fost mai gălăgios şi mai colorat anul acesta, poate şi mai superficial pe alocuri. Fără a fi un lucru bun, acesta nu a fost nici un lucru aşa de rău. Noutăţile tehnologice erau şi ele acolo, poate nu atât de scoase în evidenţă, dar prezente, iar cei care voiau să afle mai multe despre ele aveau de la cine. Sperăm ca numărul expozanţilor să crească la anul şi deocamdată suntem optimişti.

Windows Mobile 5

NOI FACILITĂŢI, UN NOU NUME

Concomitent cu sărbătorirea a cinci ani de existenţă a Pocket PC-urilor, s-a produs lansarea unei noi versiuni a sistemului de operare mobil produs de Microsoft.



Sub numele de cod Magneto se ascunde noul sistem de operare Windows Mobile 5 produs de Microsoft. Cea de-a cincea versiune este disponibilă pentru Pocket PC, Smartphone şi pentru diferite mărci de telefoane mobile. Dezvoltarea acestuia a avut pe primul plan creşterea calităţii oferite utilizatorului. Lansarea s-a produs la începutul lunii mai şi se preconizează că va apărea în această vară integrat în dispozitivele ce îl suportă.

Pocket PC-urile sunt o categorie de PDA-uri ce au apărut în urmă cu cinci ani, iar sistemele de operare pentru acestea au fost oferite de Microsoft, primul fiind Pocket PC 2000. Dezvoltarea ultimului din această serie, Windows Mobile 5, s-a concentrat pe accesarea mai rapidă a informaţiei, îmbunătăţirea uneltelor de lucru şi, bineînţeles, pe segmentul multimedia. Evident, schimbările sunt şi de ordin estetic, în principal meniurile au suferit modificări grafice. Meniul de contacte dispune acum de posibilitatea ataşării unei imagini şi a unui ton muzical, ce apar atunci când persoana respectivă vă sună sau vă trimite un mesaj.

Programele ce vin preinstalate în Windows Mobile 5 sunt versiuni modificate ale precedentelor. Astfel, Internet Explorer Mobile oferă acum posibilitatea salvării imaginilor direct de pe site-ul accesat. Aplicaţiile Excel Mobile şi Word Mobile au primit, pe lângă un nou nume, şi îmbunătăţiri asupra modului de import al fişierelor. Principalele noutăţi software sunt prezenţa aplicaţiei PowerPoint Mobile, cu care se pot vizualiza fişierele aferente, şi pachetul Pocket MSN, ce îi oferă utilizatorului posibilitatea accesării conturilor de pe Hotmail şi folosirea mesageriei instant, MSN.

Versiunea pentru PDA-uri a noului sistem de operare încearcă să ofere o nouă modalitate de navigare bazată în special pe butoanele programabile. Se doreşte astfel utilizarea cât mai redusă a funcţiei touch screen prezente la toate dispozitivele de acest gen.

Hybrid HDD

HARDDISK-URI CU MEMORIE FLASH

Prin adăugarea unei memorii nonvolatile de tip flash, platanele viitoarelor harddisk-uri se vor roti mai puţin de un minut la fiecare oră, reducând dramatic consumul de energie.

Principala problemă a dispozitivelor portabile actuale (notebook-urile fiind în special afectate) o constituie găsirea echilibrului optim între dimensiuni (afectate direct de capacitatea acumulatorului folosit), autonomie şi putere de calcul. Consumul de energie este un capitol delicat pentru toate componentele unui notebook, iar harddisk-urile, care au în componenţă un motor electric, sunt printre cele mai mari consumatoare, alături de display-ul LCD. Prin urmare, crearea unui harddisk foarte eficient din punct de vedere energetic permite creşterea semnificativă a autonomiei unui notebook.

Microsoft a prezentat, în cadrul conferinţei WinHEC (Windows Hardware Engineering Conference) de la sfârşitul lunii aprilie, prototipul unui harddisk hibrid, realizat în colaborare cu Samsung. Acesta integrează o memorie nonvolatilă flash de tip OneNAND cu capacitatea de 1Gbit, care preia toate operaţiile curente ale subsistemului de stocare. În acest fel platanele harddisk-ului se rotesc numai când sunt necesare "golirea" memoriei flash şi scrierea informaţiei pe harddisk. Aceasta se întâmplă în medie o dată la 20-30 de minute, permiţând realizarea unei importante economii de energie (până la 95%). O dată cu rafinarea tehnologiei, va fi posibil ca platanele să se rotească timp de câteva secunde la fiecare 45-60 de minute.

Microsoft şi Samsung lucrează încă din 2003 la dezvoltarea harddisk-ului hibrid. De altfel, viitorul sistem de operare Windows (cunoscut sub numele de cod Longhorn) va fi şi primul care va oferi suport pentru aceste harddisk-uri hibride. Combinaţia harddisk-memorie flash va permite reducerea timpului de bootare a viitorului sistem de operare, prin încărcarea aproape instantanee a acestuia direct din memoria nonvolatilă. Participarea Samsung la acest proiect nu este întâmplătoare, gigantul coreean fiind cel mai important producător de memorii flash. OneNAND este o gamă relativ nouă, care combină avantajele scrierii rapide proprii memoriilor NAND cu viteza mare de citire oferită de memoriile de tip NOR. Memoriile OneNAND folosite la construcţia prototipului prezentat la WinHEC permit scrierea informaţiilor cu o viteză de 10Mbps şi citirea acestora cu peste 100Mbps, performanţe apropiate de cele ale unui harddisk convenţional care funcţionează la 5400rpm.

Introducerea în producţie a harddisk-urilor hibride este aşteptată pentru 2006, la timp pentru



lansarea sistemului de operare Longhorn. Alături de Samsung, Hitachi şi Seagate s-au arătat şi ele interesate să patenteze tehnologia Microsoft. Costurile de producţie vor fi sensibil mai mari decât ale harddisk-urilor convenţionale, dar acestea vor fi compensate prin creşterea fiabilităţii şi a autonomiei notebook-urilor (estimările indică o creştere de aproximativ 36 de minute).

Proiectul Capanina

PLATFORME STRATOSFERICE

Într-un viitor nu prea îndepărtat, platformele wireless stratosferice vor face legătura între sateliţi şi sistemele de comunicaţii terestre, acolo unde reţelele convenţionale nu ajung.

Cazul tipic este reprezentat de oraşele mici, zonele rurale şi alte zone unde reţelele terestre (fie cele cablate, fie prin unde radio) nu sunt accesibile. În aceste cazuri, singurele posibilităţi de conectare la Internet rămân liniile telefonice terestre sau mobile (dacă acestea sunt disponibile). Pe viitor însă, aceste zone „defavorizate" vor beneficia de legături de date de sute de ori mai rapide decât cele convenţionale (ADSL), folosind platformele wireless stratosferice.

Mai multe experimente desfăşurate cu succes în Anglia, în cadrul proiectului Capanina, au arătat că reţelele wireless desfăşurate la mare altitudine (tipic 20km) sunt cea mai convenabilă soluţie pentru conectarea zonelor rurale şi greu accesibile. O astfel de platformă este constituită dintr-un aparat de zbor (balon stratosferic, dirijabil etc.) echipat cu un sistem wireless care foloseşte banda de 31/28GHz. O reţea formată din mai multe astfel de aparate, dispuse la distanţe de 60km între ele şi interconectate folosind sisteme optice de comunicaţii, poate acoperi întregul glob, putând transmite orice, de la telefonie mobilă până la televiziune de înaltă definiţie. În practică, sistemul a permis atingerea unei lăţimi de bandă de 270Mbps, apreciindu-se că va permite în viitor accesul ieftin la Internet de bandă largă pentru locuitorii zonelor rurale şi greu accesibile. Comparativ cu sateliţii de comunicaţii, un dispozitiv HAP (High Altitude Platform) este de zece ori mai ieftin, deservind de 1000 de ori mai mulţi utilizatori. Platformele stratosferice constituie astfel o soluţie convenabilă, situându-se între reţelele de cablu sau fibră optică din zonele urbane aglomerate şi comunicaţiile prin satelit folosite în zonele slab populate. O altă utilizare a platformelor stratosferice ar putea fi deservirea pasagerilor aflaţi într-un tren de mare viteză care circulă cu 300km/h. Această provocare presupune folosirea unor sisteme complicate de direcţionare a antenelor, dar şi rezolvarea unor probleme ca menţinerea fluxului de date în cazul pierderii vizibilităţii directe între tren şi platforma aflată la mare altitudine (în cazul în care trenul traversează un tunel, spre exemplu).

Astfel de sisteme de comunicaţii ar putea intra în realitatea cotidiană în aproximativ trei-cinci ani pentru utilizatorii casnici, doi ani mai târziu fiind aşteptate şi soluţiile destinate utilizatorilor mobili. Între timp, mai multe teste vor fi organizate deasupra Suediei (în luna august), respectiv Japoniei (în vara anului 2006) folosind un aparat de zbor autonom fără echipaj uman, propulsat de energia solară.



Bluetooth+UWB

UN NOU STANDARD WIRELESS?

Combinarea avantajelor oferite de standardele wireless Bluetooth şi Ultra-Wideband va permite dispozitivelor portabile atingerea unor rate de transfer al datelor de până la 2Gbps.



Indiferent de tipul dispozitivului portabil pe care îl folosiţi (telefon mobil, PDA, notebook etc.), mai devreme sau mai târziu veţi simţi nevoia să îl conectaţi cu alte aparate (PC, reţea sau alt dispozitiv portabil). Deşi întotdeauna există posibilitatea folosirii unui cablu de date (pentru unele telefoane mobile aceasta este, de altfel, singura), o conexiune wireless este soluţia preferată în astfel de situaţii. Bluetooth este o tehnologie radio care s-a impus în ultima vreme mai ales în dispozitivele portabile compacte datorită dimensiunilor reduse şi consumului infim de energie (câţiva miliwaţi). În plus, Bluetooth nu necesită configurare, dispozitivele interacţionând în mod transparent pentru utilizator. Principalul dezavantaj este rata mică de transfer, care nu depăşeşte 3Mbps. Cu toate că puterea mică restrânge raza de acţiune a dispozitivelor Bluetooth la circa 10m, acest lucru nu pare să fie un dezavantaj, ajutând la limitarea interferenţelor.

O dată cu proliferarea conţinutului multimedia în telefoanele mobile şi PDA-urile actuale (în special clipurile video) lăţimea de bandă oferită de tehnologia Bluetooth şi-a atins limitele. În aceste condiţii, anunţul grupului Bluetooth Special Interest Group (SIG) de începere a negocierilor cu promotorii Ultra-Wideband (UWB) pentru unificarea celor două standarde wireless este văzut ca o încercare de creştere a ratelor de transfer pentru dispozitivele portabile. Ca şi Bluetooth, UWB permite interconectarea prin unde radio la mică distanţă (maximum 10m) a dispozitivelor portabile, având în plus avantajul unei lăţimi mari de bandă, de până la 480Mbps. Standardul UWB permite conectarea dispozitivelor în aceeaşi manieră ca şi conectarea prin USB 2.0, păstrând avantajul vitezei mari de transfer. Pentru viitor, atât WiMedia Alliance, cât şi UWB Forum (ambele promovând variante diferite ale tehnologiei UWB) apreciază că rata de transfer a dispozitivelor Ultra-Wideband va ajunge până la 2Gbps.

În ciuda acestor avantaje, guvernele statelor europene nu au aprobat specificaţiile UWB, astfel că răspândirea acestui standard este limitată la continentul american. Înrudirea celor două standarde ar fi benefică pentru ambele părţi, Bluetooth beneficiind de rata mare de transfer oferită de UWB, iar acesta din urmă s-ar bucura de larga răspândire a dispozitivelor Bluetooth. În ultimă instanţă, utilizatorul final ar avea de câştigat, viitorul standard combinând avantajele celor două tehnologii în condiţiile păstrării compatibilităţii cu dispozitivele Bluetooth existente.

Socket S1, M2, F

AMD FACE ORDINE

Deşi pare greu de crezut, nu numai Socket 754 se apropie de sfârşitul carierei. AMD plănuieşte deja schimbarea socket-urilor pentru toate liniile sale de procesoare, de la Turion la Opteron.

Se pare că longevitatea de care a dat dovadă platforma Socket A nu va mai fi egalată prea curând. Politica AMD din ultima vreme a semănat mai mult a lipsă de politică, cu o multitudine de platforme călcându-se pe picioare. Lucrurile păreau destul de clare la început, Opteron folosind Socket 940, Athlon64 folosind Socket 754, iar procesoarele din partea de jos a gamei (Athlon XP, Duron şi, ulterior, Sempron) făcând uz de bătrânul Socket A. Ulterior, AMD a introdus platforma 939 pentru noile Athlon64 şi, pentru a complica şi mai mult lucrurile, a produs procesoare entry-level Sempron pentru Socket 754 şi chiar 939 (deocamdată disponibile numai în sistemele HP dx5150).

Încă de la începutul anului, au apărut zvonuri în presa de specialitate despre un viitor Socket M2 care ar urma să aibă 1207 pini. În mod asemănător bancurilor de la Radio Erevan, o dată cu clarificările oficiale am aflat că va exista un Socket M2, dar va avea numai 940 de pini, după cum vor exista şi procesoare cu 1207 pini, dar acestea vor folosi viitorul Socket F. AMD încearcă să facă puţină ordine în această lume de miriapode, astfel că (cel puţin la început) Socket M2 va fi folosit de procesoarele Athlon64 (nume de cod Windsor pentru vârful de gamă FX şi Orleans pentru celelalte procesoare) şi Sempron (nume de cod Manila), precum şi de Opteron seria 100, în timp ce Socket F va fi rezervat gamei superioare de procesoare Opteron pentru servere dual şi multiprocesor. Un nou Socket, botezat S1, va fi folosit pentru procesoarele mobile. Acesta va avea doar 638 de pini şi va înlocui actualul Socket 754.

Mai mult ca sigur, viitorul Socket M2 nu va fi compatibil cu actualul Socket 940, în ciuda numărului egal de pini. Potrivit datelor furnizate de AMD, plăcile de bază cu Socket M2 îi vor furniza procesorului un curent de 95A, faţă de 80A, cât suportă actualele plăci de bază care folosesc Socket 940. De asemenea, nu se ştie încă nimic despre utilitatea celor 267 de pini în plus ai Socket F. Este speculată posibilitatea ca viitoarele procesoare multicore pentru servere ale AMD să integreze mai multe controllere de memorie, rezolvând astfel problema gâtuirii pe care o provoacă partajarea memoriei între mai multe core-uri ale aceluiaşi procesor.

Migrarea producţiei către noile socket-uri va începe anul viitor, în aceeaşi perioadă fiind aşteptată şi adoptarea de către AMD a memoriilor DDR2 pentru procesoarele Athlon64 (single şi dual core, precum şi FX) şi Opteron.



Strained Silicon On Insulator

TEHNOLOGIE REVOLUŢIONARĂ

Contrazicând discuţiile privind apropiata atingere a limitelor electronicii bazate pe silicon, o tehnologie revoluţionară permite creşterea substanţială a performanţelor în chip-urile viitorului.



Noua tehnologie este rodul colaborării dintre Freescale Semiconductors (fosta divizie de semiconductori a Motorola) şi SOITEC (principalul producător de waffere Silicon On Insulator folosite la fabricarea microprocesoarelor actuale) şi permite optimizarea performanţelor chip-urilor CMOS produse folosind tehnologii care depăşesc limita de 65nm. Experimentele practice au fost efectuate folosind primul chip CMOS realizat în tehnologia de 45nm pe un substrat de Strained Silicon On Insulator (SSOI), performanţele atinse fiind surprinzătoare.

Materialele de tip Silicon On Insulator încorporează un strat de siliciu deasupra unui strat izolator de dioxid de siliciu iar chip-urile care sunt fabricate folosind acest material pot funcţiona la frecvenţe mai mari în condiţiile reducerii pierderilor de energie (tipic performanţele cresc cu 20-30%, în timp ce consumul de putere scade de trei-patru ori). Strained Silicon foloseşte un substrat de siliciu-germaniu peste care se aplică stratul semiconductor de siliciu. Atomii de siliciu ai stratului superior se aliniază cu cei ai substratului, care sunt mult mai rarefiaţi. Această tehnică, de "întindere" a structurii atomice, permite electronilor să circule mai uşor, îmbunătăţind caracteristicile electrice ale materialului. Prin combinarea celor două tehnologii este posibilă atingerea unor performanţe mari, în condiţiile unui consum redus de curent. Experimentele efectuate de Freescale şi SOITEC demonstrează o creştere a mobilităţii electronilor cu aproximativ 70% prin folosirea tehnologiei Strained Silicon On Insulator. Un alt avantaj al tehnologiei este compatibilitatea cu procesele de fabricaţie SOI existente.

Creative X-Fi

DINCOLO DE AUDIGY

După aproape şapte ani de la introducerea procesoarelor audio din seria EMU10K care au stat la baza plăcilor audio Live! şi Audigy, Creative lansează un nou procesor audio, botezat X-Fi.



Creative este un nume care se confundă cu sunetul de calitate pentru PC, de la primele soluţii SoundBlaster până la revoluţia multimedia din ziua de azi. Plăcile de sunet Creative au ridicat standardele calităţii sunetului pentru PC, fiind renumite mai ales ca soluţii preferate pentru jocuri. De altfel, EAX s-a impus ca soluţie preferată pentru poziţionarea sunetului în jocuri.

Creative X-Fi este fabricat folosind tehnologia de 130nm, numără mai mult de 51 de milioane de tranzistoare şi este capabil să efectueze peste 10.000 MIPS (milioane de instrucţiuni pe secundă). Frecvenţa sa de funcţionare este de 400MHz şi, chiar dacă nu pare impresionantă faţă de frecvenţele procesoarelor actuale, trebuie avut în vedere că întreaga putere a X-Fi este dedicată procesării sunetului. Pentru a face faţă diferitelor task-uri (jocuri, divertisment sau procesare de sunet), X-Fi are o arhitectură modulară cu cinci motoare de procesare (Tank Engine sau Delay Line Processing Engine, Mixer Engine, Filter Engine, SRC Engine şi DSP Engine), interconectate printr-un bus special, The Audio Ring, care permite fiecărui element din lanţul de procesare să acceseze independent semnalul audio, folosind 4096 de canale.

Tank Engine este responsabil de producerea efectelor avansate, ca reverb, chorus sau Inter-Aural Time Delay. Puterea sa de procesare este echivalentă cu 440MIPS, iar pentru eficienţă maximă acesta nu mută datele din memorie, ci recalculează adresele la care acestea pot fi accesate. Mixer Engine este o componentă de bază, fiind responsabilă cu rutarea celor 4096 de canale audio. Pentru aceasta foloseşte o putere de calcul echivalentă cu 1210MIPS. Filter Engine permite modelarea semnalului audio şi poziţionarea sunetului utilizând filtrele digitale, folosind pentru asta 200MIPS. Partea leului din puterea de procesare a X-Fi (7310MIPS) o ia SRC (Sample Rate Conversion) Engine, care permite schimbarea ratei de eşantionare a semnalului audio. Dacă procesoarele EMU10K nu au excelat la acest capitol, X-Fi permite accesarea semnalului audio cu orice rată de sampling şi convertirea acestuia aproape fără nici o pierdere de calitate. DSP Engine a fost botezat Quartet, aparent datorită posibilităţii de prelucrare simultană a patru thread-uri hardware. Acesta este un procesor de tip SIMD (Single Instruction Multiple Data), având două căi de execuţie SIMD. Această combinaţie a fost botezată de Creative TIMD (Thread Interleaved Multiple Data-path) şi permite prelucrarea eficientă a semnalului stereo. Setul de instrucţiuni al Quartet permite efectuarea de calcule complexe în virgulă fixă şi mobilă, puterea sa de procesare fiind de 1200MFLOPs.

Noile procesoare audio vor apărea în plăcile de sunet Creative în a doua jumătate a anului. De asemenea, divizia profesională E-MU este aşteptată să folosească X-Fi în sistemele de procesare a sunetului adresate profesioniştilor.

Proiectul EIGER

SECURITATEA PE PRIMUL PLAN

Problemele de securitate pe care le au calculatoarele cu configuraţii slabe, apărute pe fondul învechirii sistemelor de operare, sunt pe cale să dispară. Microsoft propune o ultimă soluţie.

Cum evoluţia industriei IT se află în permanenţă pe o traiectorie ascendentă, iar liniile de produse se reînnoiesc din ce în ce mai des, e inevitabil ca sistemele de operare şi programele ce rulează pe acestea să nu evolueze şi ele. Practic, cu fiecare versiune nou-lansată, ştacheta hardware-ului necesar este ridicată şi ea. În consecinţă, calculatoarele învechite nu mai pot ţine pasul şi, evident, suntem nevoiţi să apelăm la un upgrade. Sau nu. Soluţia salvatoare vine tocmai din partea gigantului din Redmond, şi anume Microsoft, care a anunţat recent demararea unui proiect ambiţios, de mare folos mai ales pentru unele companii ce nu dispun de bugete prea mari rezervate înnoirii parcului IT.

Sub numele de cod EIGER, acesta este un sistem de operare simplu, derivat din actualul cod-sursă al Windows XP, ce are integrat pachetul de securitate Service Pack 2. Acesta este optimizat să ruleze fără probleme pe un calculator bazat pe un procesor Pentium II cu 128MB RAM. Totuşi configuraţia minimă necesară poate fi formată dintr-o paltformă Pentium cu doar 64MB RAM. PC-urile pe care va fi instalat viitorul EIGER vor fi practic transformate în calculatoare-client ce vor rula majoritatea programelor de pe un server la care sunt conectate. Nu s-a comunicat exact ce programe vor veni integrate în EIGER, dar nu vor lipsi cele clasice, precum Internet Explorer, Windows Media Player şi un antivirus. De asemenea, oficialii Microsoft au declarat că este foarte posibil ca o serie de aplicaţii ce rulează fără probleme pe Windows XP să nu ruleze pe viitorul sistem de operare. Acestea includ chiar software-ul produs de Microsoft, astfel că nu este exclus ca rularea aplicaţiilor Office să se facă tot pe server, iar pe calculatorul local să existe doar un utilitar de vizualizare. Astfel, Barry Goffe, product manager în cadrul diviziei responsabile de clienţi din cadrul Microsoft, a declarat la o conferinţă recentă că EIGER nu va fi foarte competent, lipsindu-i multe dintre facilităţile Windows-ului XP din care se trage.

În cadrul aceleiaşi conferinţe s-a precizat şi publicul-ţintă căruia i se va adresa produsul, şi anume acei utilizatori care fie nu doresc să investească în upgrade, fie nu dispun de fondurile necesare acestei operaţiuni şi utilizează calculatoare pe care Windows XP nu rulează acceptabil. Principalul motiv invocat de producător pentru necesitatea schimbării sistemelor de operare cu EIGER ţine de securitate, care nu mai poate fi oferită pe versiunile vechi de programe.

Multe informaţii referitoare la proiect nu au fost dezvăluite, se ştie doar că se află în primele stadii de dezvoltare şi că vor fi oferite în curând versiuni demonstrative unei categorii restrânse de clienţi. Nu se cunoaşte însă momentul lansării finale sau preţul estimativ.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Lansarea primului Media Center Davio

Davio Media Center aparţine liniei de computere Davio, comercializate în exclusivitate în reţelele ALTEX, ALTEX Megastore şi Media Galaxy. Davio Media Center va putea fi achiziţionat în acest moment din cele cinci electrocomplexuri Media Galaxy din Bucureşti (Bucureşti Mall, Plaza România, Complex Orhideea), Iaşi (Iulius Mall) şi Cluj (Magazinul Universal). Davio Media Center reprezintă cel mai nou produs multimedia lansat pe piaţa românească şi înglobează cele mai performante facilităţi oferite de tehnologia digitală, puse la dispoziţia utilizatorilor direct pe ecranul televizorului de acasă şi accesate prin intermediul unei singure telecomenzi. "Lansarea Davio Media Center va consolida succesul brandului Davio pe piaţa de PC-uri din România. În numai câteva luni de la lansarea sa din septembrie anul trecut, prin reţelele ALTEX, ALTEX Megastore şi Media Galaxy s-au comercializat aproximativ 28.000 de unităţi Davio, dintre care 24.000 numai în ultimul trimestru al anului 2004. Acest lucru situează Davio ca fiind cel mai bine vândut brand în Q4 2004. La o creştere estimată a pieţei de PC-uri în 2005 de 25% faţă de 2004 (cu 415.000 de unităţi vândute) şi având în vedere obiectivul de producţie a peste 100.000 de unităţi din gama Davio, ne aşteptăm ca acest brand să deţină aproximativ 20% din piaţa de profil", spune Costin Soare, Sales&Marketing Manager IT&C la ALTEX.

www.davio.ro



IBM TotalStorage



IBM a anunţat pe data de 17 mai extinderea familiei de produse de stocare din clasa midrange prin introducerea unui nou sistem de stocare pe 4Gbps. Noul IBM TotalStorage DS4800 are preţuri comparative cu CX700 de la EMC şi EVA500 de la HP şi, în plus, oferă o performanţă de două ori mai mare, ceea ce îl face unul dintre cele mai rapide sisteme de stocare pe discuri magnetice existente pe piaţă în acest moment. "Noul DS4800 de la IBM este ideal pentru clienţii care deţin calculatoare ultraperformante şi care stochează şi utilizează mari cantităţi de date pentru programe care necesită lăţime de bandă mare şi prelucrare de aplicaţii complexe, cum sunt cele din segmentele energie, divertisment şi cercetare ştiinţifică", a declarat Rich Lechner, vicepreşedinte al diviziei de stocare de date a IBM. "Cu o performanţă superioară demonstrată de DS4800, considerăm că introducem o alternativă nouă irezistibilă pentru clienţii noştri, care nu poate fi egalată de produsele EMC sau HP din aceeaşi clasă."

www.ibm.com

Ultra PRO Computers în Bistriţa-Năsăud

K Tech - Ultra PRO anunţă deschiderea pe 10 mai a unui magazin în oraşul Bistriţa-Năsăud. Noul magazin Ultra PRO Computers dispune de o suprafaţă de 125mp, fiind amenajat după standardele companiei. Adresa sa este bulevardul Decebal nr. 40, iar investiţia totală în noul magazin este de 120.000$. Grupul K Tech - Ultra PRO este una dintre cele mai importante prezenţe de pe piaţa românească de IT, desfăşurând activităţi atât în segmentul de retail (prin Ultra PRO Computers), cât şi în cel de distribuţie (prin K Tech Electronics). În 2004 grupul K Tech - Ultra PRO a obţinut o cifră de afaceri de 66.5 milioane de dolari, în creştere cu 42.09% comparativ cu anul 2003, inaugurând 26 de noi magazine cu o investiţie totală ce a depăşit 2 milioane de euro. Astfel, la sfârşitul anului 2004, lanţul de retail era alcătuit din 56 de magazine, dintre care 18 în Bucureşti şi restul acoperind oraşele importante din ţară.

www.ultrapro.ro



Foxconn anunţă parteneri în România



Foxconn Electronic, cel mai mare producator privat din Taiwan, a anunţat setarea canalului propriu de distribuţie în România. La mai puţin de un an de la lansarea în Europa, compania vine în România cu scopul de a deveni furnizor de top. Portofoliul companiei pentru canalul de distribuţie include plăci de bază, monitoare şi carcase. Foxconn Electronic, numarul 1 în lume în producţia de plăci de bază în anul 2004, cotată în top 300 al celor mai mari companii din lume, are în portofoliu nume importante din industria IT: Dell, HP, Intel, Acer, IBM, Lenovo. Cu o experienţă de peste 30 de ani, Foxconn este şi cel mai mare producător de IT, telefonie mobila şi produse electronice. Chris Day, General Manager, Business Development Foxconn, a declarat: "Foxconn este unul dintre numele puternice din industria IT chiar dacă în evoluţia noastră am avut o prezenţă «low profile». Am pornit anul trecut afacerea de distribuţie în Europa. Acum este momentul pentru piaţa din România, cea mai mare din această regiune". "Am decis să pornim în canalul de distribuţie alături de K-Tech şi Brinel, iar pentru zona de integrare de sisteme cu Omnitech şi Elsaco. Obiectivul nostru principal pe termen scurt este să devenim opţiunea numărul unu pentru integratori, pornind de la calitatea înaltă a produselor noastre şi ratele foarte mici de defecte pe care le avem ca producător. Pe termen lung vedem România ca o piaţă dinamică şi cu un potenţial foarte ridicat", a declarat Paula SUNK FU, Territory Sales Manager Foxconn.

www.foxconn.com

Prin inovaţie, ACER le dă putere oamenilor

ACER, unul dintre primii cinci producători pe plan mondial al PC-urilor de marcă, cu o eficientă strategie de marketing, cu cele mai fiabile soluţii IT care vin în întâmpinarea nevoilor şi idealurilor clienţilor săi, a prezentat, în cadrul unei conferinţe de presă, obiectivele şi strategiile pentru anul în curs ce urmează a fi aplicate în România şi pe plan internaţional. Înfiinţată în 1976, ACER Inc. are în prezent 5.600 de angajaţi care sprijină dealerii din peste 100 de ţări şi atingând în 2004 o cifră a veniturilor estimate de 6.8 miliarde de dolari. "ACER urcă triumfător pe piaţa mondială a PC-urilor datorită Modelului Noul Canal de Afaceri şi mai presus datorită angajamentului său de a dezvolta produse şi servicii orientate către client", a declarat J.T. WANG, preşedintele companiei ACER. Pe piaţa notebook-urilor EMEA, ACER se clasează pe primul loc cu o cotă de piaţă de 17.5% în 2004. În România, ACER se află pe locul 7 la secţiunea notebook-uri cu o cotă de piaţă de 5.4% în 2004, astfel înregistrând o creştere de 71.4% faţă de 2003. În 2005, ACER ţinteşte să ocupe locul 2 în segmentul notebook-urilor cu o cotă de piaţă de 20%, locul 5 în segmentul LCD şi să intre între primii 10 pe segmentul PC-urilor. ACER a creeat o reţea de servicii "e-caring" bazată pe principiul infrastructurii globale şi grijii faţă de clienţi la nivel local, pentru a se asigura că toţi clienţii săi pot beneficia de serviciile ACER 24 de ore din 24, 365 de zile pe an.

www.acer-euro.com

Microsoft şi impactul economic al industriei IT



Microsoft România a anunţat rezultatele primului studiu privind impactul economic al industriei IT, studiu realizat de International Data Corp. referitor la şase state din regiune: Bulgaria, Croaţia, Macedonia, România, Slovenia, Serbia şi Muntenegru. Potrivit acestui studiu comandat de Microsoft, activităţile din IT au generat, în şase state din sud-estul Europei, aproximativ 124.000 de locuri de muncă şi mai mult de 778 de milioane de dolari provenite din taxe în 2004. Este de aşteptat ca impactul economic al industriei IT în această zonă să crească în continuare: între 2003 şi 2009 vor exista o creştere de 35.000 de noi locuri de muncă şi o cifră totală de 1.4 miliarde USD provenite din noi taxe în următorii cinci ani. În România, în prezent, angajările în industria software reprezintă 52% din numărul total al locurilor de muncă în IT, procent care va ajunge la 63 în anul 2009. Cheltuielile cu software reprezintă 15% din cheltuielile IT totale. Numărul total al persoanelor din industria IT va creşte de la 30.620 în prezent la 37.850 în 2009, ceea ce înseamnă că peste 7.200 de noi locuri de muncă vor fi generate în acest sector în următorii cinci ani.

www.microsoft.com

"Ceea ce vindem noi nu este doar produsul în sine, ci un pachet complet, care include tehnologia, designul şi asistenţa tehnică."

În dialog cu Gigabyte despre produsele sale, planurile de viitor şi prezenţa în România



Brian Wu
Account Manager
Europe Channel Business
Gigabyte Technology Co., LTD.

XPC: Prin ce se diferenţiază gama de plăci de bază Royal de celelalte plăci de bază ale Gigabyte? Intenţionaţi să oferiţi şi plăci video sub acest nume?

B.W.: Gama Royal a fost introdusă recent, o dată cu chipset-urile i955X de la Intel şi nForce 4 SLI Intel Edition de la NVIDIA şi se adresează segmentului de piaţă high end/deluxe. Produsele acestei game integrează modulul DSP, precum şi funcţionalităţi moderne, ca dual LAN, IEEE1394b, SATA II (SATA 3Gbps), RAID 0, 1, 0+1. Sperăm că produsele gamei Royal vor satisface nevoile celor mai pretenţioşi utilizatori. În ceea ce priveşte plăcile video, gama Turbo Force este echivalentul gamei Royal de plăci de bază.

XPC: Pe lângă MIB, CIA şi DSP, ce alte inovaţii pregăteşte Gigabyte pentru produsele sale?

B.W.: Ne concentrăm pe creşterea performanţelor produselor noastre. Spre exemplu, frecvenţa normală a memoriilor pentru chipset-ul i955X este 667MHz, în timp ce placa de bază Gigabyte GA-8I955X poate atinge 888MHz.

XPC: Cât de populară este linia de notebook-uri a Gigabyte? Cum sunt văzute aceste produse în România?

B.W.: Notebook-urile Gigabyte G-MAX reprezintă o linie nouă de produse, faţă de plăcile de bază sau plăcile video. G-MAX sunt destul de cunoscute pe piaţa taiwaneză şi intenţionăm să extindem acest succes prin introducerea acestor produse pe tot globul. Ca piaţă, România este una dintre ţintele noastre principale şi de aceea vom depune mai mult efort pe această piaţă.

XPC: Intenţionaţi să introduceţi soluţii de răcire cu apă în viitorul apropiat?

B.W.: Anul acesta am anunţat introducerea unui sistem de răcire cu apă. Linia Gigabyte 3D Galaxy a fost anunţată la CeBIT 2005, fiind nu numai un sistem de răcire extrem de eficient pentru sistemele de mare putere şi supratactate, ci şi una dintre cele mai silenţioase soluţii de răcire cu apă de pe piaţă. Ceea ce o deosebeşte de produsele concurenţei sunt sistemele de siguranţă şi back-up, cum ar fi oprirea automată a sistemului în cazul scăderii nivelului de lichid de răcire sau în cazul apariţiei altor defecţiuni. Pentru a da un exemplu de sistem pentru care au fost proiectate produsele 3D Galaxy, Gigabyte a anunţat linia de carcase 3D AURORA. Cu un design rigid, menit să ofere un acces uşor, şi caracteristici termice excelente, aceste carcase se adresează entuziaştilor care îşi actualizează în permanenţă sistemul cu cele mai noi componente. Carcasele 3D AURORA sunt compatibile cu toate sisteme de răcire cu apă existente cu două circuite, pompă, rezervor şi radiator. De-a lungul timpului am format o echipă experimentată de cercetare şi proiectare pentru soluţiile termice iar recentele carcase 3D AURORA demonstrează posibilităţile şi experienţa noastră în acest domeniu. Vom continua să alocăm resurse importante acestui domeniu, aşa că vă puteţi aştepta la mai multă inovaţie de la viitoarele coolere şi carcase Gigabyte.

> "Gama Royal a fost introdusă recent, o dată cu chipset-urile i955X de la Intel şi nForce4 SLI Intel Edition de la NVIDIA."

XPC: Care sunt domeniile în care Gigabyte intenţionează să se extindă în viitor?

B.W.: Gigabyte a început cu plăcile de bază, extinzându-se treptat cu noi linii de produse. Acum producem plăci de bază pentru desktop, servere şi staţii de lucru, plăci video, notebook-uri, sisteme desktop, mini PC, display-uri, servere, produse wireless, periferice (unităţi optice, coolere, mouse etc.). Produsele care uşurează şi îmbunătăţesc viaţa oamenilor ar putea fi direcţia în care se va extinde Gigabye pe viitor.

XPC: Modulul DPS, care este prezent pe plăcile de bază high end, este o inovaţie unică în industria plăcilor de bază. La ce tehnologii noi să ne aşteptăm de la Gigabyte?

B.W.: La Computex, Gigabyte va introduce mai multe dispozitive revoluţionare. Printre acestea sunt i-RAM, i-Touch şi i-Lock. Specificaţiile nu pot fi dezvăluite înainte de Computex.

XPC: Placa video PCI Express cu două procesoare grafice NVIDIA 6600 funcţionează, din păcate, pe un singur tip de placă de bază. Este posibilă lansarea unui produs similar care să funcţioneze pe orice placă de bază cu PCI Express?

B.W.: Teoretic, toate plăcile de bază Gigabyte cu SLI suportă această placă, dar nu pot funcţiona cu ea din cauza limitărilor din BIOS.

XPC: Intenţionează Gigabyte să deschidă o reprezentanţă de service în România?

B.W.: Ceea ce vindem noi nu este doar produsul în sine, ci un pachet complet, care include tehnologia, designul şi setul de funcţii adaptate utilizatorului, asistenţa tehnică etc. Service-ul este foarte important pentru utilizatori, de aceea Gigabyte intenţionează să înfiinţeze un centru regional de service în România pentru a răspunde rapid şi eficient solicitărilor.

XPC: Estimaţi că procesoarele dual core vor avea succes pe piaţă?

B.W.: Da. Este de aşteptat ca noile procesoare dual core să constituie prima alegere pentru cei care se gândesc să cumpere un PC nou.

XPC: Care sunt planurile Gigabyte pentru anul viitor?

B.W.: În afară de plăci de bază şi video, Gigabyte va oferi pieţei noi linii de produse. În România vom înfiinţa un birou local şi un centru de service pentru a putea oferi servicii complete utilizatorilor.

XPC: Care credeţi că va fi influenţa pe care o vor avea procesoarele dual core asupra industriei de plăci de bază? Credeţi că upgrade-urile cerute de noile procesoare vor determina creşterea vânzărilor?

B.W.: Lăţimea de bandă nu va fi niciodată suficientă. Spre exemplu, la început, conexiunile Internet abia puteau transmite text simplu, iar acum vedem programe TV online. Acum 10 ani, nimeni nu-şi imagina că vom avea nevoie de aşa ceva. Revenind la problema dual core, sunt convins că utilizatorii vor găsi utilizări pentru performanţele noilor procesoare, iar aceasta va duce şi la creşterea vânzărilor.

XPC: Cum vă comparaţi cu alţi producători majori de plăci de bază de pe piaţa românească?

B.W.: Gigabyte este primul producător de plăci de bază care a investit în piaţa românească, pentru că am prevăzut dezvoltarea rapidă a acesteia. În timp ce alţi producători încă se concentrează pe pieţele occidentale, Gigabyte cooperează deja cu distribuitorii români pentru a satisface cererea crescândă a unei pieţe aproape virgine. Ne vom concentra în continuare pe piaţa românească pentru a putea oferi produse excelente la preţuri rezonabile.

XPC: Prevedeţi schimbări majore ale pieţei româneşti în viitorul apropiat?

B.W.: Din experienţa anterioară, anticipăm creşterea cererii pieţei pentru produsele din gama superioară, scăzând în acelaşi timp interesul pentru produsele entry level. Asta dovedeşte că puterea de cumpărare este în creştere, iar Gigabyte va oferi o gamă completă de produse pentru a acoperi toate nevoile cumpărătorilor.

XPC: Cât la sută din producţia de plăci de bază Gigabyte este destinată platformelor AMD şi cât platformelor Intel? În ceea ce priveşte plăcile video, care este raportul dintre NVIDIA şi ATI?

B.W.: În linii mari, pe piaţa românească, în 2004, raportul Intel/AMD a fost de 50%/50%, iar NVIDIA/ATI a fost de 60%/40%.

XPC: Având în vedere dezvoltarea rapidă a pieţei şi poziţia Gigabyte, intenţionaţi să înfiinţaţi o filială în România?

B.W.: Avem deja o reprezentanţă în România şi o vom dezvolta pas cu pas, o dată cu creşterea pieţei româneşti.



GhostRadar

Detectorul de fantome

Cine nu a avut oare sentimentul că este privit din întuneric? Sau câţi dintre noi nu am tresărit în timp ce jucam în miezul nopţii DOOM 3 şi auzeam zgomote suspecte venite din camera vecină? SolidAlliance a învăţat să scoată bani din orice şi, profitând de ignoranţa unor semeni de-ai noştri, a lansat detectorul de fantome pe USB. Conform producătorului, GhostRadar este dotat cu o serie de senzori care detectează variaţiile sau turbulenţele magnetice şi avertizează utilizatorul de prezenţa fenomenelor paranormale prin intermediul a 16 LED-uri şi al unor semnale sonore. GhostRadar este dotat şi cu memorie flash de 128MB, 256MB şi 512MB. Aşa că GhostRadar poate fi folosit şi pentru transportul datelor atunci când nu sunt fantome prin preajmă. SolidAlliance îl recomandă celor care lucrează singuri la birou până seara târziu şi celor care navighează pe Internet în miez de noapte. Noi îl recomandăm celor care încă mai cred că fantomele există şi pot fi detectate printr-un dispozitiv USB.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



MobiBlu DAH-1500

Cubul cu mp3-uri

Ce este sub formă de cub cu latura de 24mm şi cântă? Domnişoara din imagine s-ar putea să vă inducă în eroare: nu este de mâncare şi nici nu se foloseşte alături de un pahar plin cu cuburi de gheaţă. Răspunsul este simplu: DAH-1500, un player mp3 lansat de MobiBlu în Coreea. Chiar dacă are dimensiuni reduse, producătorul a reuşit să-l doteze cu ecran OLED, radio FM şi baterie care să-l susţină timp de 20 de ore. Din păcate, nu putem spune nimic despre cea mai importantă caracteristică a unui player mp3: calitatea audio.



Geppetto Cyclop

Şoricelul cu un singur ochi

Pentru a descrie mai bine integrarea obiectului din imagine în viaţa noastră să ne închipuim următorul scenariu: e ora 2 noaptea şi constat că am adormit în timp ce vizionam un film horror. Deoarece filmul s-a terminat de ceva timp, mă ridic somnoros din pat şi întind mâna pe întuneric căutând mouse-ul pentru a-mi opri computerul. Pulsul începe să-mi crească brusc atunci când mâna mi se opreşte pe o ciudăţenie cu blană aflată pe biroul meu. Este un şoricel care se uită la mine cu un ochi roşu. Îmi trebuie cel puţin două minute pentru a mă linişti. Este trackball-ul Cyclop. Un mouse nerecomandat cardiacilor. De fapt, nu-l recomandăm nimănui. Ideea acestui trackball cu blană aparţine firmei de design Geppetto din Ungaria.

ASUS recomandă Microsoft® Windows® XP Professional



M6 SERIES NOTEBOOK

Poartă catre divertismentul digital

www.asus.com

ASUS®
Heart of Technology

Trăieşte digital

Având la bază ultimul chipset Intel 915PM (suportă DDRII 400/533MHz şi PCI Express) şi platforma wireless Intel Pro/Wireless 2915ABG, notebook-ul M6V este un sistem avansat pentru procesarea rapidă şi precisă a datelor. Cu un display LCD widescreen de 15.4" şi o placă video dedicată pentru performanţe 3D maxime, M6V oferă o experienţă vizuală excelentă. Intraţi în lumea divertismentului digital şi a conservării energiei.

-Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Intel® Pentium® M processor 700 sequence
- Intel® 915PM Express Chipest
- Intel® Wireless/PRO Network Connection 2915 a/b/g or 2200 b/g

-Microsoft® Windows® XP
- Home Edition
- Professional Edition

-15.4" Crystal Shine Widescreen LCD
-Mobile Intel® 915PM Express chipest
-ATI Mobility™ Radeon™ X600 128MB HyperMemory™ Technology
-DDRII 400/533MHz, up to 2G
-Bluetooth™ (optional)



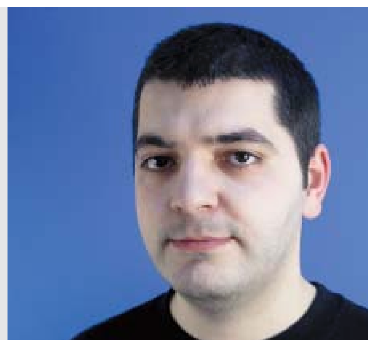
▲ Audio DJ pentru ascultarea muzicii fără boot-area sistemului
◄ Design special al display-ului şi touch-pad-ului pentru utilizare facilă.

R H S Company S A
Tel. +40-21-331.00 67/68/69
Fax: +40-21-331 00 51
www.rhs.ro

Senorg Romania SRL
Tel: +4021-33-64-318
Fax: +4021-33-64-396
www.senorg.ro

ROMSOFT SA
Tel: +4021-22-40-333
Fax: +4021-22-40-238
www.romsoft.ro

hardware



Ionuţ Popa

Paralelism în viaţa de zi cu zi

PC-urile din ziua de azi urmează calea începută de servere în deceniul trecut.

Fără îndoială, cele mai discutate tehnologii ale momentului sunt SLI şi dual core. Deşi acestea nu au nimic în comun, principiul este identic: folosirea mai multor unităţi de procesare în paralel pentru creşterea semnificativă a performanţelor. Pentru obţinerea unor rezultate pozitive cu o arhitectură hardware cu prelucrare în paralel este nevoie însă şi de suportul software corespunzător. Pentru PC-uri aceasta este o problemă majoră, toate aplicaţiile scrise până în acest moment fiind destinate a fi executate secvenţial. De asemenea, este nevoie de acumularea experienţei în noul domeniu al prelucrării paralele, abordat foarte puţin de programatorii de aplicaţii pentru PC. Acest lucru se poate observa foarte bine în cazul SLI, unde fiecare nouă versiune a driverelor NVIDIA Forceware aduce suport pentru mai multe jocuri şi optimizări care se traduc în performanţe sensibil crescute.

Chiar dacă în prezent arhitecturile paralele dintr-un PC nu sunt folosite la maximum, viitorul cu siguranţă aparţine procesoarelor multicore şi plăcilor video cu mai multe GPU-uri, deoarece acesta este singurul mod viabil de a creşte performanţa chip-urilor actuale: folosirea mai multor unităţi identice pentru a executa mai multe instrucţiuni simultan faţă de vechea mentalitate, de executare a unei instrucţiuni în cel mai scurt timp. Arhitecturile paralele nu sunt totuşi un lucru nou, ele fiind principiul după care sunt realizate serverele încă de la începuturile lor. Folosirea acestei arhitecturi împreună cu conceptul de modularitate, adăugarea de componente (module) suplimentare în funcţie de necesitate, va fi pe viitor soluţia cea mai convenabilă pentru creşterea capacităţii de procesare a calculatoarelor. Cel mai bun exemplu de modularizare îl reprezintă Cell, procesorul dezvoltat de IBM în colaborare cu Sony şi Toshiba, a cărui primă implementare o vom vedea anul viitor în consola PlayStation 3. Dacă este să ne luăm după specificaţiile Cell, vom putea interconecta orice aparat din casă dotat cu acest chip (chiar şi televizoarele vor putea fi dotate cu chip decodor HDTV Cell) şi vom efectua calcule distribuite, spre exemplu. Însă pentru ca acest lucru să devină realitate este nevoie de programe adaptate structurii Cell şi de o magistrală de interconectare foarte rapidă pentru a nu se produce gâtuiri, lăţimea de bandă împărţindu-se la numărul de procesoare din reţea.

Pentru cei cu spirit de observaţie devine evident faptul că PC-urile urmează calea începută de servere, toate tehnologiile actuale fiind implementări adaptate segmentului de preţ desktop. RAID şi NCQ (Native Command Queuing) sunt două tehnologii folosite din plin deceniul trecut, ce în sfârşit au ajuns la un nivel accesibil al preţului. Plăcile grafice profesionale foloseau mai mult de două chip-uri grafice, fiecare cu memorie dedicată, încă de acum 10 ani şi, în plus, puteau fi adăugate module suplimentare, permiţând realizarea simulărilor grafice complexe în timp real. Motivul pentru care vedem aducerea acestor tehnologii în segmentul desktop îl reprezintă scăderea costurilor prin îmbunătăţirea tehnologiilor de fabricaţie şi simplificarea arhitecturii server. Deşi costurile actuale sunt sensibil mai mari decât cele ale unui desktop clasic, utilizatorii sunt atraşi de posibilitatea rulării mai multor sarcini consumatoare de resurse în paralel fără penalizări semnificative de performanţă. Nu cred că este cineva care nu şi-ar dori să poată efectua o compresie video în timp ce joacă FPS-ul preferat. Putem astfel concluziona că PC-urile nu sunt inovatoare din punct de vedere al tehnologiilor pe care le aduc, ci datorită oferirii unor arhitecturi consacrate unui număr foarte mare de utilizatori.

PRODUSUL LUNII
DAVIO MEDIA CENTER PLATINUM





Davio Media Center PLATINUM a reuşit să ne cucerească prin facilităţile multimedia bine implementate. Dotările şi performanţele i-au adus distincţia "Produsul lunii".

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478 / LGA775 / Socket 939:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek A400 GT TDH / Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI 915P COMBO
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Fără SLI pentru Windows 2000
Utilizatorii sistemului de operare Windows 2000 nu vor putea beneficia de avantajele configuraţiei SLI. NVIDIA nu intenţionează să ofere suport SLI pentru Windows 2000, această arhitectură fiind destinată exclusiv utilizării pe sistemele de operare Windows XP.
www.nvidia.com

Sempron pe Socket 939
Deşi site-ul AMD nu oferă oficial nici o informaţie despre existenţa unui procesor Sempron pentru Socket 939, oferta HP menţionează posibilitatea echipării sistemelor HP dx5150 cu procesoare Sempron 3000+ şi 3200+. Sistemele dx5150 ale HP folosesc o placă de bază Socket 939 cu chipset Radeon Express 200, destinată procesoarelor Athlon64 cu rating-ul maxim de 4000+.
www.hp.com

Xeon dual core
Intel a prezentat, la jumătatea lunii mai, mai multe servere rulând procesoare dual core Xeon. Acestea fac parte din familiile Dempsey (destinate serverelor dual procesor), respectiv Paxville (pentru servere mutiprocesor). Intrarea pe piaţă a acestor procesoare este aşteptată pentru anul viitor, deşi Intel intenţionează să le ofere integratorilor cantităţi limitate încă de anul acesta.
www.intel.com

Turion64 ML-40 în magazine
Deşi nu au fost anunţate oficial, procesoarele AMD Turion64 ML-40 pot fi cumpărate din magazinele de retail din Japonia. ML-40 rulează la 2.2GHz şi are 1MB de cache L2.
www.amd.com

Procesor mobil VIA?
VIA intenţionează să producă un procesor compatibil cu plăcile de bază pe Socket 479, destinat procesoarelor pentru mobile ale Intel (Pentium M şi Celeron M). Mai mulţi producători taiwanezi pregătesc plăci de bază cu suport pentru procesorul VIA.
www.via.com.tw

ATI ALL-IN-WONDER X800 XT

Continuarea tradiţiei



Respectând tradiţia, ATI lansează, după o lungă perioadă de aşteptare, varianta multimedia a plăcilor sale video high end. Pe lângă un chip grafic de ultimă generaţie X800 XT, aceasta include şi un tuner TV cu radio FM, permiţând recepţionarea canalelor TV şi radio şi oferind posibilităţi de captură audio şi video. De asemenea, telecomanda radio Remote Wonder II permite controlul funcţiilor tunerului din orice poziţie, având o rază de acţiune de 20m. Butoanele telecomenzii pot fi programate, iar suportul pentru plug-in-uri permite controlarea altor programe (playere audio şi video etc.). Un alt punct forte al plăcilor AIW X800 XT îl constituie posibilităţile extinse de conectare, prin folosirea unor blocuri speciale care permit, printre altele, conectarea la un televizor HDTV.
www.ati.com

SONY MDR-NC50

Căşti cu atenuator de zgomot

Melomanilor care sunt în căutarea condiţiilor ideale pentru ascultarea muzicii Sony le oferă un set de căşti cu sistem de anulare a zgomotului. Sony MDR-NC50 se adresează utilizatorilor de playere portabile pretenţioşi, dar şi celor care locuiesc în zone industriale în care poluarea sonoră reprezintă o problemă. Sistemul de atenuare a zgomotului foloseşte un sistem cu microfon integrat, care analizează zgomotul ambiental de frecvenţă joasă (20-1500Hz) şi generează un semnal similar, dar opus ca fază. Sistemul permite atenuarea zgomotelor produse de maşini şi utilaje, trenuri de metrou sau ventilatoare. Nivelul atenuării poate atinge 14dB pentru sunetele cu frecvenţa de 300Hz sau apropiată.



www.sony.com

CANON POWERSHOT S2 IS

Fratele mai mare al lui S1

După succesul înregistrat cu modelul PowerShot S1, Canon anunţă un nou model în gama sa de camere foto digitale compacte. PowerShot S2 IS este ceva mai mare şi mai greu decât predecesorul său, beneficiind în plus de un obiectiv cu zoom optic de 12x şi sistem de stabilizare a imaginii, precum şi un display mai mare, de 1.8". O altă îmbunătăţire o constituie creşterea rezoluţiei senzorului CCD de la 3.2 la 5 megapixeli. Punctul forte al modelului S2 rămâne însă procesorul Digic II, care permite creşterea performanţelor camerei, atât în ceea ce priveşte calitatea imaginilor, cât şi în ceea ce priveşte modul de operare. Un alt avantaj îl constituie posibilitatea folosirii zoom-ului optic pentru filme, graţie sistemului Canon USM (Ultra Sonic Motor).



www.canon.com

APPLE IMAC G5

Upgrade necesar



Apple își actualizează linia de computere iMAC G5, aceasta beneficiind acum de un procesor PowerPC G5 mai rapid (2.0GHz), de o placă video mai performantă (ATI Radeon 9600 cu 128MB de memorie) și de o unitate SuperDrive (pentru inscripționarea DVD-urilor) cu suport dual layer. Desigur, noile iMAC sunt livrate cu ultima versiune a sistemului de operare Mac OS X (10.4, mai cunoscut sub numele de cod Tiger), precum și cu pachetul iLife 2005, care conține aplicații multimedia și de authoring (iPhoto, iMovie, iDVD, GarageBand and iTunes). Alte puncte forte ale iMAC G5 sunt existența platformei wireless AirPort Extreme, suportul Bluetooth sau portul Gigabit Ethernet.

www.apple.com

SAMSUNG MM-A800

Colecție impresionantă de gadget-uri

Pentru piața americană Samsung lansează un nou model de telefon CDMA destinat să acapareze toate nevoile utilizatorului. Din mulțimea de funcții ale telefonului amintim camera digitală cu rezoluția de 2 megapixeli și zoom digital, posibilitatea de a filma videoclipuri, suportul PictBridge, funcțiile text-to-speech, voice recognition sau speech dictation. Nu trebuie să uităm însă de scanerul cu OCR inclus, care permite transformarea unei cărți de vizită într-o înregistrare din agenda telefonului, de playerul multimedia sau de capabilitățile 3D pentru o experiență deosebită în jocuri. Din pachet lipsesc însă clientul de e-mail, precum și conectivitatea Bluetooth sau prin infraroșu. MM-A800 este competitorul direct al modelului Razr de la Motorola, care s-a impus pe piața americană datorită designului exclusivist. Modelul coreean dispune însă de o funcționalitate menită să umilească Razr-ul.



www.samsung.com

PE SCURT

Așteptări mari pentru DDR2

Producătorii de memorii își pun mari speranțe în faptul că lansarea noilor chipset-uri i945P/G și i955X de la Intel vor accelera adoptarea memoriilor DDR2 ca mainstream. Mai mulți producători de memorii, printre care Samsung, Elpida, Micron și Nanya, au crescut semnificativ producția de memorii DDR2, depunând în același timp eforturi pentru perfecționarea procesului de fabricație.

www.digitimes.com

Carduri SD performante

Kingston anunță o nouă linie de carduri Secure Digital (SD), care oferă performanțe deosebite. Familia Ultimate de carduri SD permite atingerea unor rate de transfer de 23MB/s la citire și de 20MB/s la scriere. Pentru început, cardurile Ultimate vor fi oferite cu capacități de 512MB, respectiv 1GB.

www.kingston.com

O nouă generație dual core

Intel pregătește a doua generație de procesoare dual core, formată din Conroe (pentru segmentul desktop), Merom (pentru notebook-uri) și Woodcrest (destinată serverelor entry level cu până la două procesoare). Acestea vor fi succesoarele lui Presler, Yonah și Dempsey. Apariția procesoarelor pentru desktop și notebook este așteptată pentru a doua jumătate a anului 2006, în timp ce Woodcrest nu va fi disponibil înainte de 2007.

www.intel.com

XBOX 360

Consola viitorului



A doua generație a consolei de jocuri produse de Microsoft a fost prezentată publicului pe 12 mai, în cadrul unui show televizat. Așteptată cu nerăbdare de milioane de fani, XBOX 360 are ambiția să rupă supremația Sony pe piața consolelor. Pentru a-și asigura succesul, XBOX 360 vine cu un design modern (care poate fi personalizat prin folosirea unor fețe de schimb), funcționalitate extinsă și un pachet impresionant de jocuri din care amintim numai Call of Duty 2, Quake 4 sau NFS Most Wanted. Inima consolei este un procesor PowerPC cu trei core-uri simetrice, rulând la 3.2GHz, în timp ce accelerarea grafică este asigurată de un chip ATI din familia R520 care lucrează la 500MHz. Microsoft a renunțat astfel la parteneriatul cu NVIDIA, care a asigurat acceleratorul grafic pentru prima generație Xbox. Sistemul de stocare este format dintr-un harddisk de 20GB și două carduri de memorie Flash.



www.xbox.com

PE SCURT

Creative X-FI
La şapte ani de la introducerea procesoarelor audio din seria EMU10K folosite de plăcile audio Live! şi Audigy, Creative anunţă producerea unei noi generaţii de procesoare. Acestea, botezate X-Fi (Xtreme Fidelity), sunt de 24 de ori mai puternice decât predecesoarele lor, înglobând nu mai puţin de 51 de milioane de tranzistoare. O nouă generaţie EAX (5.0) va fi introdusă o dată cu X-FI, permiţând atingerea unor noi niveluri de calitate a sunetului în jocuri.
www.creative.com

Un milion de sisteme SLI
În ciuda previziunilor negative, NVIDIA reuşise să vândă până la sfârşitul primului trimestru al anului acesta aproape un milion de sisteme SLI. Deşi această cifră nu înseamnă decât 1% din piaţa sistemelor, vânzarea platformelor SLI (plăcile de bază împreună cu plăcile video aferente) i-a permis gigantului american sa-şi dubleze practic veniturile.
www.nvidia.com

Monitor Eizo pentru SOHO
Flexscan L551 este un nou model de monitor LCD de 17" de la Eizo, cunoscut mai ales pentru monitoarele sale destinate segmentului high end. L551 se adresează utilizatorilor casnici şi corporate pretenţioşi, încorporează un sistem de reglare automată a luminozităţii şi va costa în jur de 400$. Pentru aceşti bani oferă un timp de răspuns de 16ms, un raport al contrastului de 450:1 şi o luminozitate de 300cd/mp.
www.eizo.com

AMD quad core în 2007
Hector Ruiz este încrezător că AMD va putea livra în 2007 mostre ale primelor procesoare quad core. Acestea vor face parte din familia Opteron, dar nu se ştie încă dacă vor moşteni arhitectura Athlon64 existentă sau vor folosi viitoarea arhitectură aflată în dezvoltare la AMD. Cel mai probabil, viitoarele procesoare vor fi fabricate la Fab 36 din Dresda, folosind procesul de 65nm şi wafere de 300mm.
www.amd.com

ATI nu renunţă la AGP
ATI nu renunţă la slotul AGP în cazul generaţiei următoare de plăci video. Acestea, bazate pe chip-uri R520, RV530 şi RV515, vor fi oferite atât în variantă AGP 8x, cât şi în variantă PCI Express.
www.ati.com

HD080HJ, HD120IJ, HD160JJ

SATA II de la Samsung



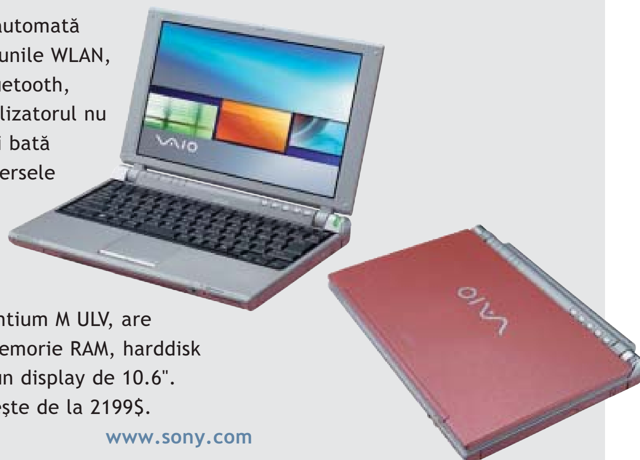
Faţă de interfaţa paralelă, SATA permite atingerea unei rate de transfer mai mari (150 sau 300MB/s) şi oferă posibilitatea de a adăuga un număr nelimitat de unităţi în sistem (în condiţiile în care sunt suficiente controllere). Recent, Samsung a lansat o nouă linie de harddisk-uri care folosesc interfaţa SATA II, formată din trei unităţi, de 80GB (HD080HJ), 120GB (HD120IJ), respectiv 160GB (HD160JJ). Acestea beneficiază de rata de transfer de 3Gbps oferită de noua interfaţă, precum şi de tehnologia NCQ (Native Command Queuing). Alte caracteristici sunt viteza de rotaţie a platanelor, de 7200rpm, buffer-ul de 8MB şi timpul de acces de 8.9 milisecunde. Preţul pentru modelul de vârf este de 130$, mult mai mic decât al unui harddisk SCSI cu performanţe similare.

www.samsung.com

SONY VAIO T-SERIES

Notebook cu WWAN integrat

Cu noile notebook-uri VAIO din seria T350, Sony le oferă utilizatorilor posibilitatea de a rămâne online indiferent de zona în care se găsesc. Independenţa faţă de prizele de reţea sau de hot-spot-uri este dată de modulul Wireless WAN (Wide Area Network), care permite conectarea la Internet folosind reţeaua de telefonie celulară. Aceasta este posibilă graţie tehnologiei EDGE (Enhanced Datarate for GSM Evolution), care permite atingerea unor rate de transfer de până la 200Kbps. Tehnologia revoluţionară SmartWi permite comutarea automată între conexiunile WLAN, WWAN şi Bluetooth, astfel că utilizatorul nu trebuie să-şi bată capul cu diversele protocoale wireless. VAIO T350 foloseşte un procesor Pentium M ULV, are 512MB de memorie RAM, harddisk de 60GB şi un display de 10.6". Preţul porneşte de la 2199$.



www.sony.com

LG 60PY2DR, LG 50PY2DR

Display cu plasmă şi video recorder



LG oferă în premieră un display cu plasmă care integrează un tuner HDTV şi un video recorder digital de înaltă definiţie (HD-DVR) cu harddisk integrat. Seria PY2DR include modele de 50" (LG 50PY2DR) şi 60" (LG 60PY2DR), harddisk-ul cu capacitatea de 160GB permiţându-i stocarea a maximum 13 ore de programe HDTV sau 63 de ore de programe SDTV. Câteva funcţii interesante sunt time-shifting-ul automat, care oferă posibilitatea derulării înainte şi înapoi în timpul programului, şi prezenţa EPG (Electronic Program Guide), care permite programarea înregistrării programelor favorite. Unitatea oferă, de asemenea, posibilitatea vizualizării fotografiilor aflate pe carduri de memorie graţie cititorului de carduri universal.

www.lge.com

NOKIA N70, N90, N91

Colecţia de primăvară



Nokia a lansat în această primăvară o nouă linie de telefoane pentru lifestyle. Aceasta include modelele N70 (un smart phone compact compatibil 3G), N90 (care integrează o cameră foto cu lentile Carl-Zeiss) şi, respectiv, N91 (care excelează prin playerul audio integrat). Fiecare dintre aceste telefoane se adresează unei categorii aparte de utilizatori, chiar dacă setul de funcţii oferite utilizatorilor pot părea identice. N70 este astfel optimizat pentru sectorul business, având funcţii de PIM (manager de informaţii personale), client e-mail şi un pachet software orientat către segmentul office. Modelul N90 se distinge prin funcţiile avansate de prelucrare a fotografiilor, compatibilitatea PictBridge şi display-ul dublu de mare rezoluţie care fac deliciul oricărui fotograf amator. La rândul său, N91 este un excelent player mp3, având integrat un harddisk de 4GB.

www.nokia.com

NIKON D50

D-SLR pentru consumer

Pornind de la modelul D70, Nikon încearcă redefinirea clasei consumer prin introducerea lui D50, un D-SLR compact şi uşor de folosit, rival direct al celebrului Digital Rebel XT al Canon. Făcând parte dintr-o generaţie mai nouă, D50 este superior din multe puncte de vedere lui D70, păstrând în acelaşi timp avantajul preţului scăzut (aparatul costă sub 900$ când este echipat cu un obiectiv AF-S DX Zoom-Nikkor 18-55mm). Dintre caracteristicile sale amintim senzorul CCD de 6.1 megapixeli, timpul de de pornire de 0.2s, sistemul AF cu calibrare în cinci puncte şi funcţie de predicţie, display-ul LCD de 2.0" sau posibilitatea de fotografiere continuă cu 2.5 frame-uri pe secundă. O nouă generaţie a programului de optimizare a fotografiilor (Digital Vari-Program) oferă şapte moduri de fotografiere pe care utilizatorii mai puţin experimentaţi le vor aprecia cu siguranţă.

www.nikon.com



PE SCURT

Fudo a ajuns la developeri
După cum arată specificaţiile ultimului patch Far Cry, se pare că Fudo (faimosul R520 al ATI) a fost folosit pentru optimizarea codului jocului. Aceasta confirmă faptul că ATI dispune deja de plăci video cu chipset Fudo, acestea fiind deja trimise dezvoltatorilor de jocuri. Surse ATI au lăsat să se înţeleagă că Fudo nu va fi lansat oficial în mai, după cum se anunţase, plăcile existente cu chipset X850 XT Platinum fiind oricum cele mai performante ale momentului.
www.ati.com

AMD câştigă, Intel pierde
AMD se află pe un trend ascendent, consolidându-şi poziţia în primul trimestru al acestui an. Cota sa de piaţă a crescut cu 1.9% faţă de aceeaşi perioadă a anului trecut, ajungând la 16.9% din piaţa procesoarelor x86. În aceeaşi perioadă, cota de piaţă a Intel a scăzut cu 0.5%, până la valoarea de 81.7%.
www.amd.com; www.intel.com

Adio Pentium M cu FSB400!
Intel a anunţat încetarea producţiei procesoarelor Pentium M şi Celeron M cu FSB-ul la 400MHz. Această mişcare este menită să accelereze adoptarea noii platforme Centrino, care foloseşte procesoare cu FSB533. Ieşirea din fabricaţie a procesoarelor mai vechi va începe în luna octombrie a acestui an.
www.intel.com

SILENT OTES

Overclocking silenţios

ABIT, renumită pentru plăcile de bază destinate entuziaştilor, dar şi pentru soluţiile de răcire OTES (Outside Thermal Exhaust System) fără de care aceste plăci de bază nu ar face faţă overclocking-ului, a pus la punct un sistem de răcire pasivă pentru northbridge-urile plăcilor de bază. Silent OTES transferă căldura generată, prin intermediul unui heat-pipe, către un radiator special situat în zona porturilor plăcii de bază, de unde este evacuată ca urmare a fluxului de aer produs de ventilatorul procesorului. Radiatorul montat pe northbridge este din aluminiu cu miez de cupru, asigurând un transfer optim de căldură în condiţiile păstrării unei greutăţi reduse a ansamblului. În acelaşi timp, radiatorul care asigură disiparea căldurii în exterior este integral din cupru şi are lamelele astfel poziţionate încât să permită menţinerea unui flux constant de aer. Primele plăci de bază care vor beneficia de noua tehnologie vor fi cele care folosesc Socket LGA775.

www.abit.com.tw



PE SCURT

100GB în 2.5" de la Fujitsu
Fujitsu, primul producător de harddisk-uri SATA de 2.5 inch, a mărit la 100GB capacitatea acestor unităţi pentru notebook-uri. Principalele caracteristici sunt interfaţa SATA II cu NCQ (Native Command Queuing), viteza de rotaţie de 5400rpm, consumul mic de curent (tipic sub 2W) şi rezistenţa la şocuri (maximum 300G timp de 2ms).
www.fujitsu.com

G70 la COMPUTEX
NVIDIA va lansa la COMPUTEX Taipei 2005 (31 mai-4 iunie) o nouă generaţie de plăci video, bazate pe chip-ul G70. Acestea vor înlocui actualele GeForce 6800, fiind de două ori mai rapide decât acestea. Chip-urile vor fi fabricate de TSMC în procesul de 110nm, spre deosebire de R520 al rivalei ATI, care face apel la tehnologia de 90nm. Preţul de vânzare al unei plăci video G70 va fi în jur de 550$.
www.nvidia.com

AIW cu R520 nu va întârzia
Departamentul multimedia al ATI este încrezător că varianta All-In-Wonder (care integrează o placă de captură TV) bazată pe viitoarele chip-uri R520 (Fudo) va apărea la doar două sau trei luni după lansarea plăcilor video stand-alone.
www.ati.com

Francezii renunţă la copyright
Curtea de Apel din Paris a dat o hotărâre care interzice folosirea protecţiei la copiere pentru DVD-urile cu filme. Într-un caz recent, aceasta a hotărât că posesorul unui DVD are dreptul să facă copii pentru uz personal, acordând companiilor distribuitoare de titluri pe DVD din Franţa un termen de o lună pentru a elimina protecţia la copiere.
www.quechoisir.org

Chipset NVIDIA cu grafică integrată
NVIDIA a confirmat producerea şi livrarea primelor mostre ale viitorului chipset C51 cu grafică integrată. Anterior, la CeBIT, producătorul de plăci de bază FIC prezentase o placă de bază cu chipset C51. Aceasta este o soluţie value formată din două chip-uri, destinată platformei AMD64. Pe lângă grafica integrată (cel mai probabil GeForce 6200 cu controller de memorie modificat), acest chipset mai oferă, printre altele, un slot PCI-Express x16, controller SATA II, Gigabit Ethernet, Firewire sau USB 2.0.
www.nvidia.com

ASUS P5LD2 DELUXE

Dual GPU pe chipset Intel

Placa de bază P5LD2 DeLuxe de la ASUS este probabil printre primele cu chipset Intel care permit adoptarea unei configuraţii dual-GPU. Deşi s-a crezut că numai chipset-ul i955X permite împărţirea lane-urilor bus-ului PCI Express pentru a permite montarea a două plăci video, ASUS demonstrează aceeaşi facilitate pe o placă de bază care foloseşte chipset-ul i945P.

P5LD2 suportă procesoarele Intel pe Socket LGA775 cu FSB maxim de 800MHz, până la 4GB de memorie RAM DDR2 667 şi oferă două sloturi PCI-Express x16, un slot PCI-Express x1 şi trei sloturi PCI. Soluţia oferită de ASUS nu permite folosirea configuraţiei SLI, ci doar afişarea imaginii pe patru monitoare.
www.asus.com.tw



SANDISK SANSA E100

Player mp3 de calitate



Sandisk oferă audiofililor plimbăreţi o nouă serie de playere mp3 cu memorie flash. Aceasta include modelele Sansa e130, cu capacitatea memoriei interne de 512MB şi, respectiv, Sansa e140, cu capacitatea de 1GB. Folosind slotul SD inclus, capacitatea memoriei poate fi extinsă cu până la 2GB. Modelele seriei e100 mai oferă un tuner FM cu posibilitatea memorării a 20 de posturi, iar sunetul de înaltă fidelitate poate fi îmbunătăţit folosind efectul SRS WOW. Playerele Sansa permit sortarea melodiilor după mai multe criterii (artist, titlu, album, gen muzical etc.), utilizatorul având astfel posibilitatea de organizare a melodiilor încărcate în memoria playerului. Conectarea la computer se face prin USB 2.0, playerul putând fi folosit şi ca dispozitiv de stocare extern. Autonomia este de 17 ore folosind o singură baterie format AAA.
www.sandisk.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 64

"Poturile" 64 - UBISOFT ROMÂNIA şi ULTRA PRO COMPUTERS - au fost umflate!

Premiile concursurilor "Umflă Potul!" din XtremPC 64 au constat din două studiouri muzicale portabile profesionale HERCULES 16/12FM oferite de Ubisoft România şi din trei monitoare LCD LG FLATRON 1730S oferite de Ultra PRO Computers. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până la data de 9 mai 2005 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC. Câştigătorii concursului "Umflă Potul!" Ubisoft România sunt Iovănuţ Ciprian din Arad şi Cracea Cristian din Bucureşti. Câştigătorii concursului "Umflă Potul!" Ultra PRO Computers sunt Zara Ştefan din Bucureşti, Bianu Adrian din Timişoara şi Rusu Mircea din Blaj, jud. Alba.





Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC.

Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".







AnandTech şi HardOCP au ales plăcile de bază ASUS pentru platforme cu chipset-uri 915 şi 925

De la introducerea chipset-urilor 915 şi 925 de către Intel, mai mult de o sută de plăci de bază care suportă aceste două platforme au ieşit pe piaţă. Deci ce anume să alegeţi în asamblarea unui sistem? Şi sfatul cui să-l urmati?

Este o idee bună să vă faceţi o impresie despre ceea ce căutaţi înainte de a intra pe uşile unui magazin de componente hardware, deoarece vor exista cu siguranţă peroane şi materiale promoţionale care să vă influenţeze alegerea. Fiţi un cumpărător isteţ şi informaţi-vă.

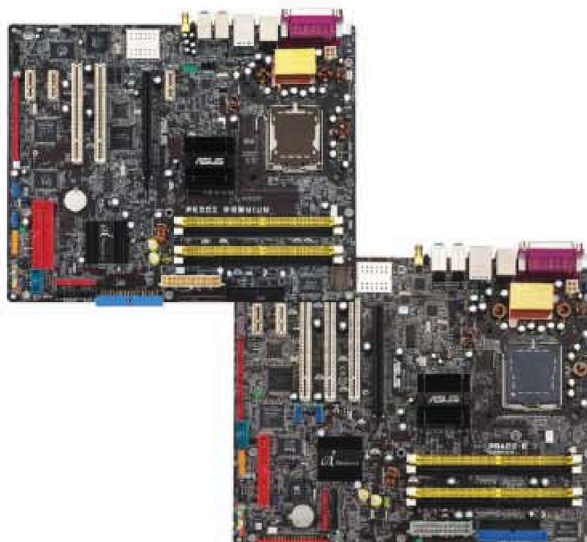
AnandTech şi Hard OCP, două dintre cele mai mari site-uri de testări, sunt un bun început pentru oricine. De curând au terminat de completat articolele referitoare la plăcile de bază cu chipset-uri 915 şi 925 de la Intel. Navigaţi la link-urile de mai jos pentru versiunile complete ale acestor articole. Sperăm că acesta va fi un lucru definitoriu în alegerea dumneavoastră.

Hard OCP: ASUS P5AD2-E Premium este ceva ce trebuie să aveţi

"Placa de bază ASUS P5AD2-E Premium (bazată pe chipset 925) este o platformă care oferă o mulţime de facilităţi. Este foarte greu de întâlnit o alăturare atât de armonioasă între două tipuri de plăci de bază. Nu am nici o reţinere în a vă recomanda ASUS P5AD2-E Premium pentru sistemul dumneavoastră personal. Momentan mă gandesc la folosirea ei în propriul meu computer devreme ce sunt nerăbdător în a vedea performanţa oferită de un sistem bazat pe tehnologie Intel Hyper Threading" – Hard OCP.

ASUS P5GD2 Premium a câştigat AnandTech Gold Editors Choice

"Performer-ul de top şi de departe câştigătorul testelor la categoria chipset-uri 915 este ASUS P5GD2. Performaţele ASUS sunt vizibile, atât în teste cât şi în atingerea celui mai mare overclocking pe care l-am putut vedea vreodată pe procesorul 560 ES (Prescott 3.6GHz). Bazaţi pe cea mai bună performanţă pe care am putut să o obţinem pe un chip Prescott, viteza impresionantă de lucru, implementarea de top a facilităţilor oferite de Intel 915/ICH6R, calităţi excelente ale diferitelor funcţionalităţi cum ar fi: Stack Cool, Dolby Digital Live encoding, WiFi G networking, PCI Express LAN, high-speed 1394b firewire, şi cele mai bune abilităţi de overclocking pe un chipset 915, suntem onoraţi să acordăm premiul AnandTech Gold Editors Choice plăcii de bază Asus P5GD2 Premium." – AnandTech
http://www.anandtech.com/mb/showdoc.aspx?i=2293&p=33





SURSE DE TENSIUNE
NEVOIA DE PUTERE

Dacă performanţele unui autoturism sunt judecate după numărul cailor-putere, performanţele unei surse pentru calculator sunt de cele mai multe ori apreciate după puterea (în Waţi) oferită.

LA ALEGEREA COMPONENTELOR CARE VOR DA naştere viitorului calculator, cel mai adesea sursa de tensiune este trecută cu vederea, fiind considerată, practic, un accesoriu al carcasei şi nimic mai mult. Iar carcasa, se ştie, este aleasă după aspect şi, destul de des, după criteriul "cu cât mai ieftin, cu atât mai bine". Această mentalitate este total greşită, de calitatea sursei depinzând buna funcţionare a tuturor componentelor unui computer. Acesta este şi motivul pentru care o carcasă de calitate este livrată de obicei fără sursă, pentru ca utilizatorul sa-şi poată alege modelul potrivit în funcţie de configuraţia computerului. Reversul medaliei este că cele mai multe carcase "de 20 de dolari" vin echipate cu surse de proastă calitate ale căror specificaţii date de producător depăşesc cu mult valorile reale.

NOŢIUNI DE BAZĂ

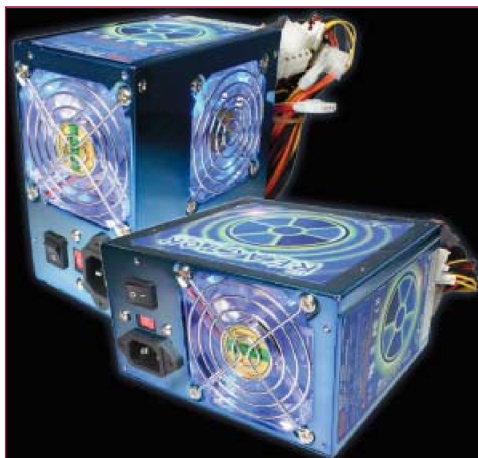
Funcţia principală a sursei de tensiune dintr-un calculator este convertirea curentului alternativ de 220V, pe care ni-l oferă reţeaua electrică, în curent continuu, având cele trei tensiuni de bază necesare diferitelor componente ale sistemului (3.3V, 5V şi, respectiv, 12V). Pentru aceasta, sursa trebuie să asigure atât coborârea tensiunii la valorile cerute, cât şi transformarea acesteia în curent continuu, respectiv filtrarea curentului pe care îl furnizează. Filtrarea este necesară din cauza sensibilităţii deosebite a componentelor computerului la fluctuaţiile de tensiune. Practic, abaterile tolerate pentru sursele moderne nu depăşesc 50mV.

Dintre soluţiile găsite pentru îndeplinirea funcţiilor descrise mai sus, pentru alimentarea calculatoarelor au fost folosite două tipuri: sursele liniare şi cele în comutaţie. Sursele liniare presupun folosirea unui transformator pentru obţinerea celor trei tensiuni, acestea fiind ulterior redresate (transformate în curent continuu), stabilizate şi filtrate. Dezavantajele majore ţin de dimensiunile mari ale transformatorului şi ale condensatoarelor folosite pentru filtrarea tensiunii, dar şi de eficienţa



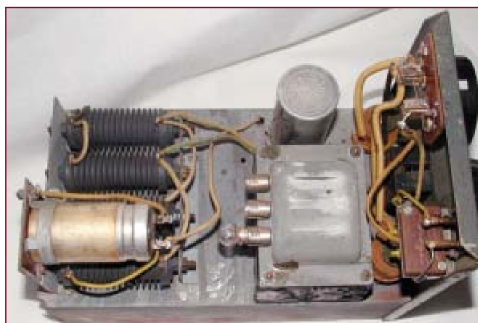
scăzută a acestor tipuri de surse. Practic, sursele liniare pierd pe cale termică o mare parte din energia consumată de la priză. Deşi au o structură complexă (proiectarea unei astfel de surse nu este la îndemâna oricui), sursele în comutaţie sunt mult mai compacte şi mai uşoare, având totodată avantajul unei eficienţe energetice mari. Pentru obţinerea tensiunilor finale, o sursă în comutaţie redresează curentul alternativ cu frecvenţa de 50Hz al reţelei, iar curentul continuu rezultat este transformat în curent alternativ de înaltă frecvenţă prin intermediul unui invertor. Acesta foloseşte tranzistoare MOSFET pentru a comuta (blocând, respectiv permiţând trecerea curentului) tensiunea continuă cu frecvenţa dorită (de regulă, zeci sau sute de KHz). Curentul alternativ astfel obţinut este adus la tensiunea dorită folosind transformatoare de înaltă frecvenţă. Dimensiunile acestora pot fi cu atât mai mici cu cât frecvenţa curentului este mai mare, astfel încât sursele în comutaţie păstrează avantajul dimensiunilor compacte. Ultima etapă presupune stabilizarea tensiunilor oferite la ieşirea sursei, astfel încât acestea să nu fluctueze ca urmare a variaţiilor de tensiune ale reţelei sau ca urmare a modificării consumului. Stabilizarea presupune măsurarea tensiunilor furnizate la ieşirea din sursă şi modificarea duratei în care tranzistorii MOSFET sunt în starea ON (permit trecerea curentului).

Dezavantajul major al surselor în comutaţie este producerea unor interferenţe electromagnetice mai mari ca urmare a generării curentului alternativ de înaltă frecvenţă în invertor. Un alt impediment îl constituie încărcarea deazvantajoasă a reţelei de curent din cauza factorului de putere subunitar. În unele ţări există regulamente care impun corectarea factorului de putere, astfel că sursele moderne beneficiază de un corector al factorului de putere (misteriosul PFC). Acesta face ca sursa în comutaţie să se comporte ca un consumator rezistiv (similar surselor liniare).



EVOLUŢIA STANDARDELOR

De-a lungul timpului, cel puţin şase standarde diferite de surse de tensiune au fost folosite pentru alimentarea calculatoarelor. De la sursele liniare, ale căror condensatoare puteau fi uşor confundate cu cutiile de Coca Cola, s-a trecut la sursele în comutaţie, standardul AT bucurându-se de o popularitate mare (datorată şi răspândirii explozive a PC-urilor în anii '90). Calculatoarele cu surse AT mai sunt încă în funcţiune în multe case sau chiar birouri, astfel că multă lume e familiarizată cu butonul de pornire a acestora, dar şi cu celebrul mesaj "It's safe now to turn off your computer". Standardul ATX este o evoluţie a standardului AT, principala îmbunătăţire fiind adusă de suportul APM (Advanced Power Management) care, în esenţă, permite sistemului să controleze funcţionarea sursei de tensiune. Astfel, sursele ATX pornesc la atingerea unui buton soft sau chiar de la distanţă, folosind un modem sau un card de reţea. Mai mult, standardul ATX permite economisirea energiei prin oprirea alimentării anumitor consumatori în cazul în care computerul intră în stand by.



Ca urmare a nevoilor tot mai mari de putere ale computerelor moderne, precum şi a introducerii unei noi generaţii de componente (bus-ul PCI Express, memoriile DDR2, unităţile Serial ATA etc.) specificaţiile standarului ATX s-au schimbat. Apariţia noului standard ATX12V marchează modificări importante, componentele mari consumatoare de curent (procesorul, în primul rând) alimentându-se acum din linia de 12V şi nu din cea de 5V. Această schimbare face ca ultimele plăci de bază să nu mai poată fi alimentate corespunzător de o sursă ATX, care oferă curent mai mare pe linia de 5V. În afară de capabilităţile mai mari de curent ale liniei de 12V (sau liniilor, în cazul reviziei 2.0 a ATX12V, care prevede două linii separate pentru tensiunea de 12V în cazul în care consumul de curent depăşeşte 18A), sursele ATX12V au un conector pentru placa de bază cu 24 de pini, cei patru pini suplimentari furnizând +12V, +5V şi +3.3V, al patrulea pin fiind pentru masă. O altă modificare importantă este prezenţa conectorilor speciali pentru discurile SATA, adaptoarele fiind acum de domeniul trecutului. În planul eficienţei energetice, standardul ATX12V 2.0 recomandă un randament al sursei de cel puţin 70% în full load şi de minimum 60% pentru încărcare medie. Eficienţa unei surse de calitate actuale se apropie de 80%.

PUTEREA NU E TOTUL

După cum spuneam în introducere, puterea unei surse este importantă, dar nu întotdeauna puterea declarată de producător este relevantă. Două surse de 450W care provin de la producători diferiţi pot avea caracteristici electrice diferite. Aceasta se întâmplă deoarece puterea furnizată pe fiecare linie a sursei este diferită, iar parametrul de care trebuie să ţină seama utilizatorul este puterea combinată pe liniile de +3.3V, +5V şi +12V. De asemenea, curentul furnizat pe linia de 12V este important în cazul folosirii unei plăci de bază noi, compatibile ATX12V, o sursă de 400–450W trebuind să ofere un minimum de 18A pe aceasta. Pentru plăcile de bază mai vechi, un parametru important este puterea combinată pe liniile de +3.3V şi +5V.

În afară de putere, calitatea unei surse este dată de calitatea curentului furnizat. Componentele calculatorului, în special procesorul, sunt foarte sensibile la fluctuaţiile de tensiune, precum şi la curentul alternativ parazit care se suprapune peste curentul continuu. O sursă de calitate trebuie să permită fluctuaţii cât mai mici ale tensiunilor furnizate, iar curentul alternativ parazit nu trebuie să aibă o amplitudine mai mare de 1% din valoarea tensiunii continue. În practică, valori de 25–35mV pot fi atinse pentru curentul parazit de înaltă frecvenţă.

CONCLUZIE

La stabilirea configuraţiei viitorului computer primul pas ar trebui să fie alegerea sursei. Este cunoscut faptul că cei mai mulţi entuziaşti ar da bucuroşi câteva sute de euro în plus pentru alegerea unui procesor mai puternic, a cărui creştere de performanţă e de cele mai multe ori insesizabilă în practică şi a cărui valoare se va deprecia rapid. În acelaşi timp, puţini sunt cei care ar da o sumă mult mai mică pentru achiziţionarea unei surse de calitate care să asigure stabilitatea sistemului, deşi aceasta va putea fi folosită timp de mulţi ani.

Cristian Agatie

DICŢIONAR

APM (ADVANCED POWER MANAGEMENT) - API dezvoltat de Microsoft împreună cu Intel, care permite controlul consumului de putere al diferitelor componente ale computerului. Există cinci niveluri ale APM, care permit alimentarea selectivă a anumitor componente.

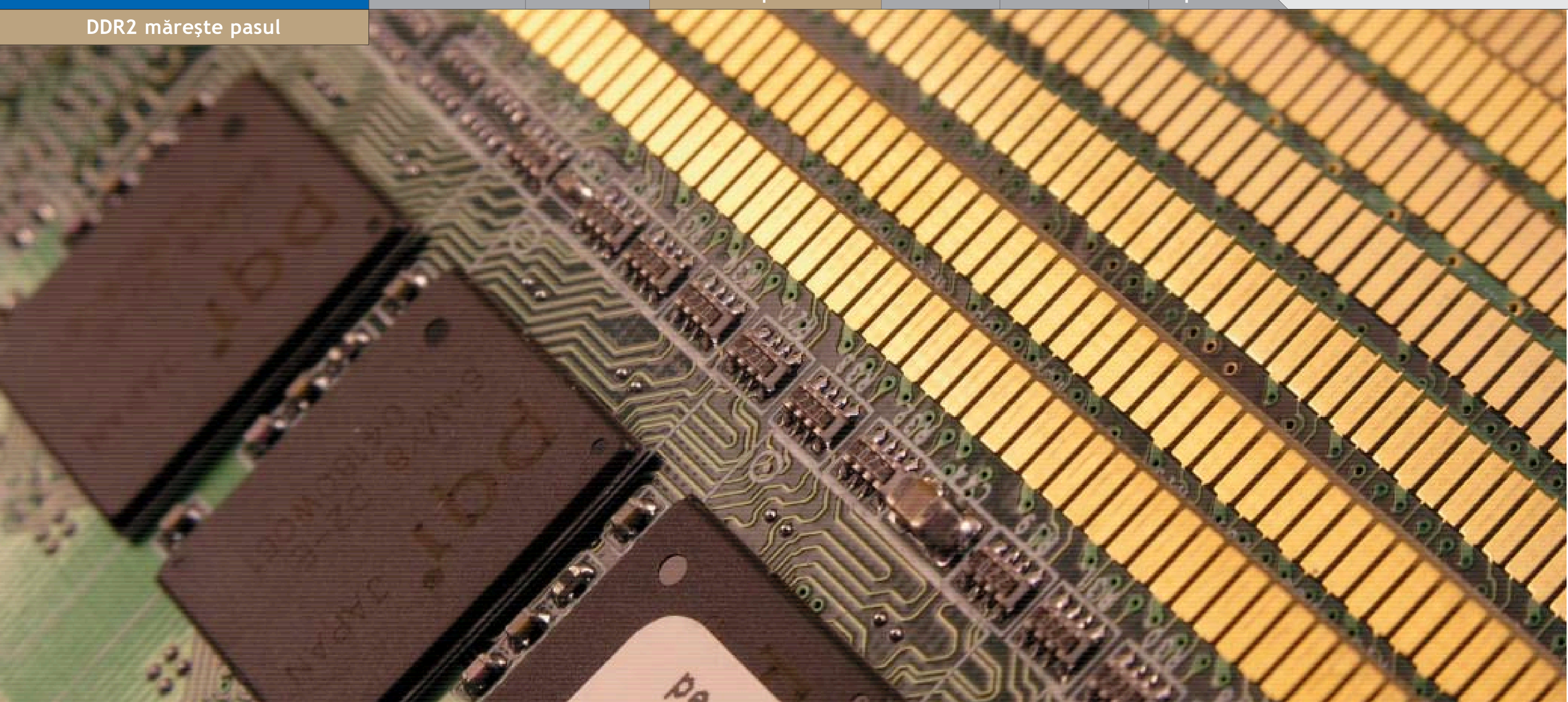
ATX - Form factor propriu plăcilor de bază, care standardizează forma acestora şi caracteristicile electrice. Prin extindere, ATX desemnează sursele de tensiune care permit alimentarea plăcilor de bază ATX.

ATX12V - Noul standard pentru surse, care prevede, printre altele, furnizarea unor curenţi mai mari pe linia de 12V şi reducerea corespunzătoare a încărcării liniei de 5V, existenţa conectorilor speciali pentru SATA sau schimbarea conectorului de 20 de pini cu cel de 24 de pini.

FACTOR DE PUTERE - Raport dintre puterea reactivă şi puterea rezistivă, de multe ori confundat cu diferenţa de fază dintre tensiune şi curent - cos(f). Valoarea ideală este 1, caz în care sursa se comportă ca un consumator rezistiv.

PFC (POWER FACTOR CORRECTION) - Procedeu de corectare a factorului de putere, prin care se compensează componentele capacitive sau inductive ale sursei, făcând-o să se comporte ca un consumator rezistiv.

REDRESARE - Operaţia de convertire a curentului alternativ în curent continuu.



DDR2 MĂREŞTE PASUL

FRECVENŢA FACE DIFERENŢA

La un an de la lansarea primelor chipset-uri Intel cu suport DDR2, acest tip de memorie devine o alternativă viabilă prin creşterea frecvenţelor de funcţionare.

UNA DINTRE CONSECINŢELE ADOPTĂRII DE INTEL a unei arhitecturi cu conducte de execuţie lungi pentru procesoarele sale stă în necesitatea atingerii unei frecvenţe de funcţionare mari pentru a putea obţine un nivel ridicat al performanţelor. Astfel, este bine ştiut faptul că procesoarele Pentium 4 sunt sensibile pe lăţimea de bandă obţinută prin folosirea unor memorii mai rapide decât la timing-urile scăzute. Cele mai rapide memorii DDR conform standardului JEDEC sunt cele DDR400, mult prea încete pentru a putea lucra cu procesoarele sale cu FSB la 1066MHz. Din acest motiv Intel a promovat încă de anul trecut memoriile DDR2. Iniţial oferite la frecvenţe de 533MHz, memoriile DDR2 nu ofereau nici un avantaj faţă de deja consacratele DDR, din cauza timing-urilor mult mai mari (DDR tipic CAS2.5-3-3-6 faţă de DDR2 tipic CAS4-4-4-12), toate acestea la un preţ mult mai ridicat.

În prezent aceste probleme tind să se rezolve prin atingerea unor frecvenţe mai mari de funcţionare în paralel cu scăderea timing-urilor. În acelaşi timp, şi problema disponibilităţii pe piaţă începe să dispară. În momentul adoptării DDR2 şi de către principalul concurent Intel, AMD, soarta DDR va fi cu siguranţă pecetluită.

SISTEMUL DE TEST

Pentru testarea concurenţilor am utilizat o placă de bază MSI 925XE Neo-54G cu chipset I925XE, un procesor Intel Pentium 4 3.6GHz LGA755, harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB, placă video Leadtek PX6800 GT TDH şi sursă de alimentare Antec SmartPower 400W. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP cu SP2 instalat. Concurenţii din test au fost împărţiţi în două categorii: kituri dual channel 2x256MB şi dual channel 2x512MB. La verdictul final au contribuit următoarele categorii: aplicaţii, jocuri şi overclocking. Aplicaţiile au contribuit cu 30% la verdict, iar jocurile au punctat cu 50%. Cele 20 de procente rămase au fost atribuite potenţialului de overclocking, un lucru neglijat doar de foarte puţini utilizatori. Pentru testarea modulelor de memorie DDR2 cu frecvenţă standard mai mare decât 533MHz am coborât multiplicatorul procesorului la 14X şi am crescut FSB-ul până când frecvenţa memoriei a ajuns la cea specificată de producător. Exemplificând, pentru memoriile DDR2-667MHz procesorul a funcţionat la 3.5GHz (14X250MHz FSB). Sporul de performanţă în acest caz se datorează creşterii FSB-ului procesorului ce rezultă într-o lăţime de bandă mai mare. Pentru a vedea cum se comportă o memorie DDR2-667 fără a creşte FSB-ului procesorului am efectuat teste şi pe o placă de bază Gigabyte GA-8I955X Royal cu chipset I955X cu suport nativ DDR2-667. Conform aşteptărilor, performanţele obţinute sunt mai mari decât cele obţinute de memoriile DDR2-533 şi la aproximativ acelaşi nivel cu cele obţinute prin folosirea lui MSI 925XE Neo-54G cu procesorul Pentium 4 la 3.5GHz (14X250MHz FSB). Astfel, devine evident faptul că memoriile DDR2 cu frecvenţă de funţionare mai mare de 533MHz se justifică dacă se doreşte overclocking-ul procesorului prin creşterea FSB-ului, caz în care performanţele cresc corespunzător.

CONCLUZIE

Dacă în acest moment memoriile DDR2 sunt potrivite doar platformelor Intel, anul viitor acest lucru se va schimba datorită introducerii de către AMD a procesoarelor sale Athlon64 cu controller de memorie DDR2 integrat pentru Socket M2. De asemenea, un al punct negativ al memoriilor DDR2, performanţa mai scăzută comparativ cu DDR, nu mai este o problemă o dată cu creşterea frecvenţelor de funcţionare şi apariţia chipset-urilor I955X şi nForce4 SLI Intel Edition, ce aduc suport oficial pentru DDR2-667MHz. Unii producători împing frecvenţa maximă de funcţionare şi mai sus, recent OCZ şi Corsair reuşind să depăşească 1000MHz pe o placă de bază ASUS cu chipset I955X. Chiar dacă nu vom vedea prea curând astfel de memorii în variante retail, cu siguranţă anul acesta vom putea cumpăra kituri de memorie DDR2-800MHz destinate în principal utilizatorilor entuziaşti.

Ionuţ Popa

DICŢIONAR

BGA (BALL GRID ARRAY)
Tehnologie de fabricaţie a memoriilor; aceasta foloseşte chip-uri mai mici decât cele TSOP, care se ataşează PCB-ului prin intermediul unor puncte de contact sferice; dimensiunea redusă permite obţinerea unor densităţi mari şi îmbunătăţeşte disiparea căldurii.

CAS LATENCY TIME
Perioada de timp dintre declararea semnalului CAS şi momentul în care datele de la locaţia de memorie respectivă devin disponibile. Apare şi sub denumirea de CL (Cycle Length). Pentru memoria SDRAM poate lua valorile 2 şi 3, iar pentru memoria DDRAM poate lua valorile 2, 2.5 şi 3, deoarece acest tip de memorie foloseşte ambele fronturi (crescător şi descrescător) ale ciclului de ceas.

DDR (DOUBLE DATA RATE) SDRAM
Tip de memorie care foloseşte ambele fronturi (crescător şi descrescător) ale ciclului de ceas, obţinându-se o rată de transfer a datelor de două ori mai mare decât în cazul memoriei SDRAM.

DUAL CHANNEL
Tehnologie care permite dublarea lăţimii de bandă în cazul folosirii a două module de memorie identice. Acest lucru este posibil deoarece fiecare modul este legat de un controller de memorie separat.

ECC
Circuit de detectare şi corecţie a erorilor. Este folosit cu precădere la servere.

EEPROM (ELECTRICALLY ERASABLE AND PROGRAMMABLE READ ONLY MEMORY)
Chip programabil prin intermediul impulsurilor electrice. Conţinutul acestuia se păstrează chiar şi atunci când calculatorul este închis.

FSB
Magistrala prin care se realizează comunicarea dintre procesor şi northbridge.

OVERCLOCKING
Modificarea parametrilor de funcţionare peste valorile specificate de producător în scopul creşterii performanţei.

RAM (RANDOM ACCESS MEMORY)
Reprezintă memoria folosită de sistem pentru stocarea informaţiilor referitoare la procesele aflate în execuţie. Conţinutul memoriei RAM se pierde în momentul opririi calculatorului.

SINGLE SIDED/ DOUBLE SIDED
Se referă la poziţionarea chip-urilor de memorie pe o singură parte sau pe ambele părţi ale modulului de memorie. Unele plăci de bază mai vechi au probleme cu recunoaşterea modulelor DOUBLE SIDED sau cu toate DIMM-urile ocupate cu astfel de memorii.

SPD (SERIAL PRESENCE DETECT)
Reprezintă un chip EEPROM ce conţine parametrii de funcţionare ai modulului. Spre deosebire de memoria RAM, conţinutul acestuia se păstrează chiar şi în condiţiile în care calculatorul este oprit.

TSOP (THIN SMALL OUTLINE PACKAGE)
Tehnologia clasică de fabricare a modulelor de memorie DRAM, care constă în folosirea unor chip-uri de densitate variabilă, care se ataşează PCB-ului prin intermediul unor pini plasaţi pe părţile laterale.

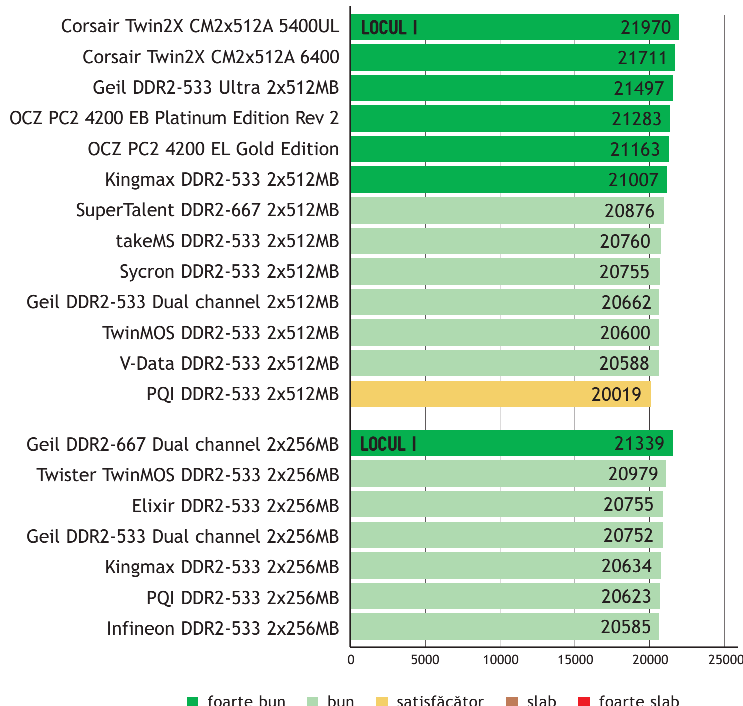
TRP (RAS PRECHARGE TIME)
Întârzierea care apare de la dezactivarea unui rând până la activarea celui imediat următor. Poate lua valorile 2, 3 sau 4.

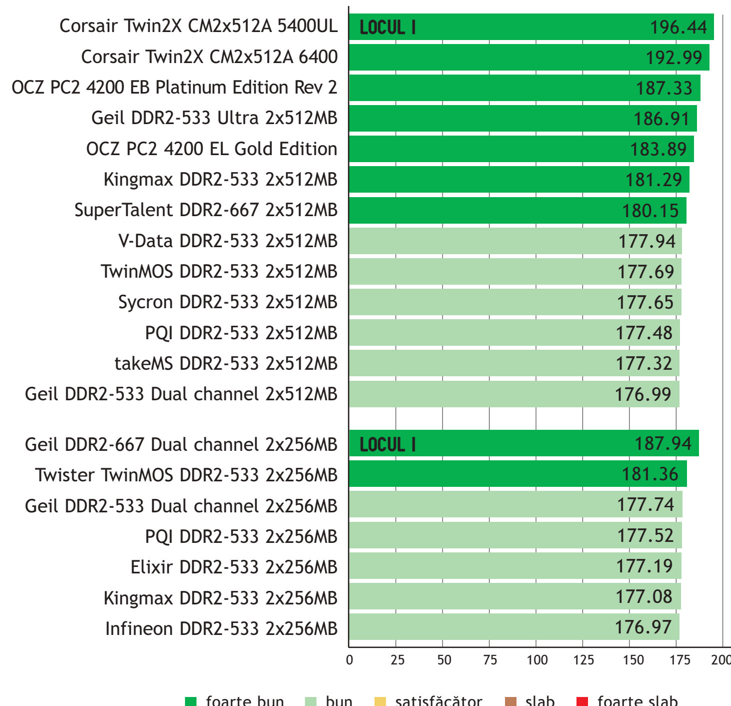
TRCD (RAS TO CAS DELAY)
Perioada de timp dintre determinarea şi activarea adresei unui rând şi executarea instrucţiunii de citire a datelor de pe rândul respectiv. Poate lua valorile 2, 3 sau 4.

TRAS (ACTIVE TO PRECHARGE DELAY)
Perioada de timp dintre activare şi repornirea ciclului de acces. Influenţează timpul de activare a rândului care contează în momentul atingerii ultimei poziţii de pe un anumit rând. Poate lua valorile 4, 5, 6, 7 sau 8.

WLSCP (WAFER LEVEL CHIP SCALE PACKAGING)
Cea mai recentă tehnologie care foloseşte waffere de 8". Are ca avantaje scurtarea şi îngroşarea traseelor dintre chip-uri pentru a asigura stabilitate, dimensiunea redusă a chip-urilor, îmbunătăţirea procesului de disipare a căldurii şi posibilitatea atingerii unor frecvenţe mari de funcţionare. Aceste caracteristici o transformă într-o soluţie viabilă pentru sistemele mobile. Deoarece această tehnologie s-a dovedit a fi instabilă, se pregăteşte trecerea de la waffer-e de 8" în proces de fabricaţie de 0.18 micrometri la wafere de 12" în proces de fabricaţie de 0.13 micrometri. Din punct de vedere al costului câştigul este minim, însă creşte lăţimea de bandă şi se obţine un grad de stabilitate ridicat. Un rol foarte important în stabilirea costurilor îl au companiile OEM producătoare de chip-uri, precum şi site-ul www.dramexchange.com, care preconizează, pe baza statisticilor, rata de creştere sau de scădere a preţului memoriilor.

Rezultate teste memorii DDR2







174.9€ 99 luni Best Computers
174.9€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-533 Ultra 2x512MB

Geil DDR2-533 Ultra se distinge vizual prin radiatorul vopsit în portocaliu. Sub acesta se ascund module de memorie single sided. Pentru compatibilitatea cu plăcile de bază Geil a programat două configuraţii SPD la frecvenţa de 533MHz: CAS4-3-3-8 şi CAS3-3-3-8.

PERFORMANŢE

Frecvenţa maximă atinsă prin overclocking de Geil DDR2-533 Ultra a fost de 48MHz la timing-uri CAS4-4-4-12. Procesorul a funcţionat la 3834MHz. Am reuşit acest lucru prin ridicare tensiunii de alimentare la 2.0V. În aceste condiţii am obţinut 64060 de puncte în AquaMark3 şi 21992 în 3DMark2001.

CONCLUZIE

Prin folosirea unor timing-uri scăzute la 533MHz, Geil DDR2-533 oferă performanţe superioare memoriilor DDR2-533 cu timing-uri CAS4-4-4-12.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-3-3-8 · Radiator: Da

4.79



294.25$ Lifetime Depozitul de Calculatoare

OCZ PC2 4200 EB Dual channel Platinum Edition Rev 2

În scopul eliminării problemelor de compatibiliate, OCZ PC2 4200 EB Dual channel Platinum Edition Rev 2 sunt programate şi timing-uri mai relaxate, CAS3-3-3-8 la 533MHz. Radiatoarele de cupru contribuie la garantarea funcţionării la tensiunea de alimentare de 2.2V.

PERFORMANŢE

Latenţele scăzute au un impact destul de mic, dar prezent în toate testele rulate. Frecvenţa maximă atinsă prin overclocking a fost 706MHz cu timing-uri CAS4-4-4-12, corespunzătoare unui FSB de 265MHz şi unei frecvenţe a procesorului de 3.71GHz. Scorul obţinut în 3DMark2001 a fost de 22122 de puncte.

CONCLUZIE

OCZ PC2 4200 EB Dual channel Platinum Edition Rev 2 se comportă excelent, indiferent dacă doriţi frecvenţe mari sau timing-uri reduse.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-2-2-8 · Radiator: Da

5.15



110$ 60 luni Tornado Sistems
106$ Lifetime Ultra PRO Computers

Kingmax DDR2-533 2x512MB

Pentru a menţine preţul la o valoare accesibilă Kingmax DDR2-533 nu foloseşte radiatoare pentru răcirea chip-urilor de memorie şi utilizează latenţele CAS4-4-4-12. Acest lucru nu este necesar datorită voltajului de 1.8V la care modulele funcţionează stabil.

PERFORMANŢE

Folosirea unor latenţe destul de mari se vede în principal în aplicaţii, unde diferenţa este destul de mare faţă de memoriile DDR2-533 cu latenţe scăzute. Prin mărirea tensiunii de alimentare la 2V am reuşit să atingem frecvenţa de 568MHz păstrând timing-urile SPD, condiţii în care am depăşit cu 29 de puncte bariera de 22000 din 3DMark01.

CONCLUZIE

Kingmax DDR2-533 oferă performanţe bune la frecvenţa default şi lasă loc şi de experimente în overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

3.98



109.5€ 99 luni Best Computers
109.5€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-533 Dual channel 2x512MB

Deşi face parte din segmentul entry-level, Geil DDR2-533 Dual channel este dotat cu radiatoare pe memorii ce ajută la menţinerea unei temperaturi scăzute de funcţionare.

PERFORMANŢE

Prezenţa radiatoarelor pe chip-urile de memorie a permis ridicarea frecvenţei de funcţionare a lui Geil DDR2-533 Dual channel la 590MHz. Am fost nevoiţi totuşi să creştem tensiunea de alimentare la 2V pentru a menţine stabilitatea şi timing-urile iniţiale CAS4-4-4-12. Procesorul a funcţionat la 3.92GHz, condiţii în care am obţinut 21094 de puncte în 3DMark2001 şi 63523 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

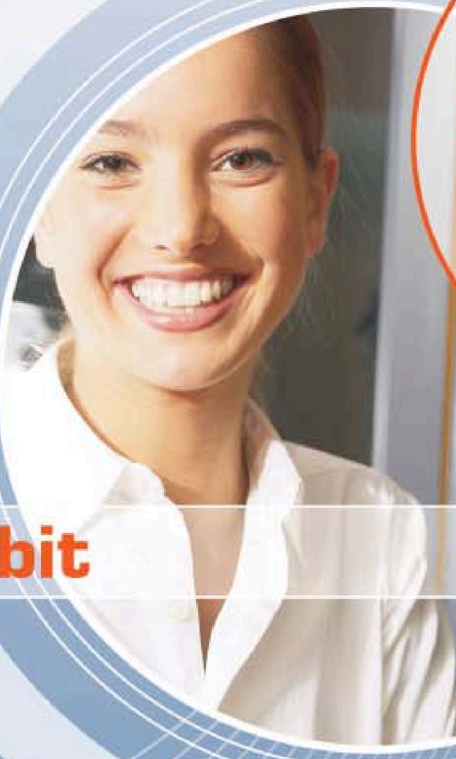
Dacă doriţi să exploraţi limitele sistemului, dar nu sunteţi dispuşi să plătiţi o avere, Geil DDR2-533 Dual channel este o alegere bună.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Da

4.03

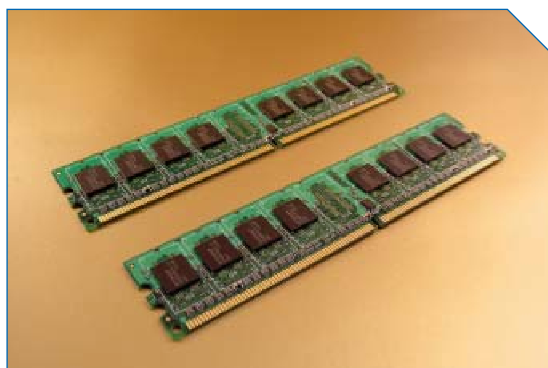












110$ 60 luni RHS Company

Sycron DDR2-533 2x512MB

Programarea timing-urilor SPD ale lui Sycron DDR2-533 cu valorile CAS5-4-4-12 şi CAS4-4-4-12 are drept scop înlăturarea problemelor de compatibilitate cu plăcile de bază ce nu pot citi foarte corect aceste valori la iniţializarea sistemului.

PERFORMANŢE
Deşi nu se remarcă prin performanţe deosebite, potenţialul de overclocking este destul de bun, în test Sycron DDR2-533 rulând stabil la frecvenţa de 602MHz cu timing-urile default. Scorurile 3DMark01 şi AquaMark3 au crescut corespunzător la 22088 de puncte, respectiv 64086 de puncte, la fel şi tensiunea de alimentare la 2V.

CONCLUZIE
Sycron DDR2-533 este o alegere bună pentru cei cu buget redus şi oferă surprize plăcute la capitolul overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.18



104€ 36 luni Tape Computer
104€ 36 luni Ultra PRO Computers

V-Data DDR2-533 2x512MB

Pentru a se diferenţia de memoriile DDR2 entry level V-Data DDR2-533 are timing-uri implicite CAS4-4-4-11, puţin mai bune decât obişnuitul CAS4-4-4-12.

PERFORMANŢE
Mica scădere a timing-urilor are un impact foarte mic asupra performanţei, rezultatele din teste fiind la acelaşi nivel cu cel am memoriilor DDR2 cu timing-uri CAS4-4-4-12. Prin overclocking am reuşit să atingem frecvenţa de 3804MHz pentru procesor, corespunzătoare unei frecvenţe a memoriei de 634MHz la timing-uri CAS4-4-4-11. Astfel, am obţinut 22102 puncte în 3DMark01.

CONCLUZIE
V-Data DDR2-533 deţine un potenţial de oveclocking foarte mare pentru categoria din care face parte, fiind recomandată utilizatorilor pasionaţi cu buget redus.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-11 · Radiator: Nu

4.44



184.25$ Lifetime Depozitul de Calculatoare

OCZ PC2 4200 EL Dual channel Gold Edition

După cum rezultă şi din nume, OCZ PC2 4200 EL Dual channel Gold Edition este dotat cu radiator de cupru aurit, ce permite menţinerea garanţiei şi în cazul utilizării unei tensiuni de alimentare de 2.2V, mult mai mare decât standardul DDR2 la 1.8V.

PERFORMANŢE
Latenţele foarte scăzute CAS3-3-3-8 au ca rezultat obţinerea unor rezultate foarte bune indiferent de testele rulate. Frecvenţa maximă atinsă în oveclocking a fost impresionantă 690MHz la timing-uri CAS4-4-4-12. Rezultatele obţinute în AquaMark3 şi 3DMark01 sunt considerabil mai mari: 63950 de puncte, respectiv 21773.

CONCLUZIE
OCZ PC2 4200 EL Dual channel Gold Edition are drept scop declarat împingerea la limită a sistemelor utilizatorilor entuziaşti.

Tip memorie: DDR3-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-3-3-8 · Radiator: Da

4.97



63.2€ Lifetime Depozitul de Calculatoare

TwinMOS DDR2-533 2x512MB

TwinMOS DDR2-533 fac parte din gama entry-level de memorii DDR2 la 533MHz, nu oferă timing-uri scăzute şi nu sunt dotate cu radiator.

PERFORMANŢE
Deşi nu impresionează în teste, la overclocking TwinMOS DDR2-533 se comportă foarte bine, rulând stabil la frecvenţa de 640MHz la timing-uri standard şi tensiune de alimentare crescută la 2V. Rezultatele obţinute în teste în aceste condiţii au fost foarte bune: 23237 de puncte în 3DMark01 şi 64558 în AquaMark3. Chip-urile de memorie s-au încălzit foarte puţin pe durata testelor, chiar şi la overclocking.

CONCLUZIE
Chiar dată la frecvenţe standard nu are o comportare prea bună din cauza timing-urilor relaxate, TwinMOS DDR2-533 compensează prin capacitatea de overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.48



116.6€ 24 luni Depozitul de Calculatoare

SuperTalent DDR2-667 2x512MB

Un nume relativ necunoscut în țara noastră, SuperTalent ne propune un kit de memorii DDR2 667 la timing-uri extrem de relaxate: CAS5-5-5-15.

PERFORMANȚE

Timing-urile foarte mari fac ca nivelul performanței lui SuperTalent DDR2-667 să fie mai mic de multe ori decât cel obținut de concurenții DDR2-533 cu timing-uri scăzute, însă depășesc constant memoriile DDR2-533 cu timing-uri CAS4-4-4-12. Trebuie ținut cont și de faptul că procesorul a rulat la 3.5GHz (multiplicator 14x și FSB 250MHz). Frecvența maximă de funcționare a fost de 698MHz la 2V.

CONCLUZIE

Deși oferă o frecvență de funcționare de 667MHz, SuperTalent DDR2-667 are performanțe doar cu puțin mai mari decât memoriile DDR2-533 din cauza timing-urilor mari.

Tip memorie: DDR2-667 • Capacitate: 2x512MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS5-5-5-15 • Radiator: Nu

4.68



278$ Lifetime IT Direct

Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL

Uitându-ne peste specificațiile lui Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL nu putem să nu fim impresionați de timing-urile CAS3-2-2-8 la frecvența de 675MHz. Nu uitați că aveți nevoie de 2.1V pentru a atinge aceste cifre. Căldura nu este o problemă, ea fiind disipată de radiatoare.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute de Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL sunt efectul timing-urilor scăzute și frecvenței ridicate de funcționare. Astfel, în DOOM 3 am reușit să depășim bariera celor 100FPS și în AquaMark3 64000 de puncte. Frecvența maximă de overclocking, 850MHz la CAS4-3-3-12, a permis depășirea a 200FPS în FarCry.

CONCLUZIE

Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL impresionează prin frecvențele atinse la timing-uri scăzute.

Tip memorie: DDR2-675 • Capacitate: 2x512MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-2-2-8 • Radiator: Da

5.70



99€ 120 luni Lasting System

takeMS DDR2-533 2x512MB

Urmând modelul altor producători, takeMS programează două timing-uri pentru frecvența DDR2-533MHz: CAS5-4-4-12 și CAS4-4-4-12 în vederea înlăturării problemelor legate de compatibilitatea cu plăcile de bază. Chip-urile de memorie nu sunt protejate de radiatoare.

PERFORMANȚE

Din cauza timing-urilor mari performanțele la frecvența standard nu sunt extraordinare, însă surpriza vine la overclocking, unde takeMS DDR2-533 reușește să atingă stabil frecvența de 640MHz prin creșterea tensiunii de alimentare la 2V. În teste am obținut 22209 puncte în 3DMark2001 și în AquaMark3.

CONCLUZIE

takeMS DDR2-533 oferă un raport bun preț/performanță, dacă ținem cont și de comportarea în regim de overclocking.

Tip memorie: 533 • Capacitate: 2x512MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Nu

4.48



136$ 36 luni Omnitech Trading

PQI DDR2-533 2x512MB

Specificațiile lui PQI DDR2-533 sunt standard pentru o memorie DDR2 entry-level, nu însă și comportarea lor, fiind nevoie de 1.85V și relaxarea timing-urilor la valorile CAS5-5-5-15 pentru a putea rula stabil toate testele la frecvențele standard.

PERFORMANȚE

Setarea timing-urilor la CAS5-5-5-15 are un impact decisiv asupra nivelului performanței lui PQI DDR2-533, valorile obținute în teste fiind sensibil mai mici decât ale concurenților cu aceleași specificații. Lipsa radiatoarelor de pe chip-urile de memorie nu are însă un efect negativ, încălzirea lor excesivă neavând loc în timpul funcționării.

CONCLUZIE

PQI DDR2-533 nu va satisface cerințele utilizatorilor entuziaști, dar are ca atu prețul de achiziție.

Tip memorie: DDR2-533 • Capacitate: 2x512MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Nu

3.64



253$ Lifetime IT Direct

Corsair Twin2X CM2x512A 6400

Chiar dacă standardul JEDEC pentru DDR2-800 nu este încă adoptat, Corsair oferă prin Twin2X CM2x512A 6400 un kit de memorie capabil să funcţioneze la 800MHz la timing-urile implicite CAS5-5-5-12. Protecţia chip-urilor de memorie se face cu radiatoare negre.

PERFORMANŢE
Timing-urile relaxate CAS5-5-5-12 sunt cele care împiedică pe Corsair Twin2X CM2x512A 6400 să ocupe primul loc în test. Uluitoare este frecvenţa maximă atinsă: 866MHz la 2.1V tensiune de alimentare. Radiatoarele îşi fac foarte bine datoria de a păstra chip-urile de memorie la temperaturi rezonabile în aceste condiţii.

CONCLUZIE
Corsair Twin2X CM2x512A 6400 este destinată celor care vor să împingă la limită FSB-ul procesorului.

Tip memorie: DDR2-800 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS5-5-5-12 · Radiator: Da

5.58



64$ 60 luni Tornado Sistems

Twister TwinMOS DDR2-533 2x256MB

Twister TwinMOS DDR2-533 oferă frecvenţe şi timing-uri tipice memoriilor DDR2 entry level, însă foloseşte radiatoare negre pentru răcirea chip-urilor de memorie.

PERFORMANŢE
Latenţele mari îşi spun cuvântul în privinţa nivelului performanţelor. Rezultatele obţinute în jocuri însă nu sunt cu mult mai mici, lăţimea de bandă fiind cea care contează cel mai mult în cazul procesoarelor Intel Pentium 4 Prescott. Pentru cei interesaţi de overclocking Twister TwinMOS DDR2-533 nu constituie cea mai bună alegere, frecvenţa maximă atinsă în teste fiind de 562MHz prin ridicarea voltajului la 2V.

CONCLUZIE
Twister TwinMOS DDR2-533 nu este o alegere pentru împătimiţi, dar poate satisface nevoile utilizatorilor obişnuiţi.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x256MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Da

3.94



49€ 120 luni Lasting System

Infineon DDR2-533 2x256MB

Încă de la început observăm simplitatea construcţiei PCB-ului şi prezenţa a doar patru chip-uri de memorie pe fiecare modul. În ciuda lipsei radiatoarelor pe memorii, acestea nu se încălzesc aproape deloc, chiar şi la overclocking, când am aplicat o tensiune de 2V.

PERFORMANŢE
Având timing-uri de funcţionare normale pentru categoria din care face parte, Infineon DDR2-533 nu produce surprize în ceea ce priveşte performanţele la frecvenţele standard, dar produce o surpriză plăcută în overclocking, unde a funcţionat stabil la 628MHz, depăşind astfel cu 27 de puncte bariera de 22000 din 3DMark2001.

CONCLUZIE
Infineon DDR2-533 devine o alternativă demnă de luat în seamă dacă sunteţi amatori de overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x256MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.39



68$ 36 luni Omnitech Trading

PQI DDR2-533 2x256MB

Programarea SPD la 533MHz cu două valori CAS4-4-4-12 şi CAS5-4-4-12 are ca efect înlăturarea oricărei probleme de detectare de către placa de bază.

PERFORMANŢE
PQI DDR2-533 este dovada că nu avem nevoie de radiatoare pe chip-urile de memorie pentru a atinge frecvenţe mari de funcţionare, valoarea maximă atinsă în teste fiind de 680MHz, situaţie în care am obţinut 22360 de puncte în 3DMark2001 şi 64871 de puncte în AquaMark3. Pentru atingerea acestei frecvenţe a fost nevoie doar de o tensiune de alimentare de 2V, timing-urile păstrându-se la CAS4-4-4-12.

CONCLUZIE
PQI DDR2-533 oferă o surpriză foarte plăcută prin depăşirea frecvenţei de funcţionare de 667MHz, fiind certificat doar pentru 533MHz.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x256MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.78



58.3€ 99 luni Best Computers
58.3€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-533 Dual channel 2x256MB

În ton cu toată gama de memorii Geil și DDR2-533 Dual channel 2x256MB este dotat cu radiator pe memorii ce are rol de răcire eficientă a modulelor de memorie și ca efect direct crește potențialul de overclocking prin posibilitatea creșterii tensiunii de alimentare.

PERFORMANȚE
În practică frecvența maximă atinsă prin overclocking a fost 634MHz la timing-uri CAS4-4-4-12. Pentru a menține stabilitatea am crescut tensiunea de alimentare la 2V. Rezultatele în teste se îmbunătățesc simțitor: 64470 de puncte în AquaMark3, respectiv 22234 de puncte în 3DMark2001.

CONCLUZIE
Geil DDR2-533 Dual channel 2x256MB este o alternativă foarte bună ce oferă bune posibilități de overclocking la un preț accesibil.

Tip memorie: DDR2-533 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Da

4.44



62$ 36 luni RHS Company

Elixir DDR2-533 2x256MB

De la prima privire veți remarca simplitatea construcției modulelor Elixir DDR2-533 2x256MB ce folosesc doar patru chip-uri per PCB.

PERFORMANȚE
Rezultatele obținute se situează la nivelul concurenților cu aceleași specificații tehnice.
La overclocking, Elixir DDR2-533 2x256MB nu dezamăgește, frecvența maximă atinsă la timing-urile CAS4-4-4-12 cu tensiune de alimentare 2V fiind de 640MHz. În aceste condiții am obținut 22163 de puncte în 3DMark2001 și 64607 de puncte în AquaMark3. Lipsa radiatoarelor pe chip-urile de memorie nu a cauzat probleme pe durata testelor.

CONCLUZIE
Elixir DDR2-533 2x256MB oferă performanțe decente la frecvența standard și permite experimente în overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Nu

4.48



66$ 60 luni Tornado Sistems

Kingmax DDR2-533 2x256MB

În tradiția Kingmax nici modulele DDR2-533 2x256MB nu sunt dotate cu radiatoare pe memorii, tensiunea mică de alimentare standard de 1.8V făcând ca chip-urile de memorie să fie reci chiar și după o perioadă îndelungată de funcționare.

PERFORMANȚE
Cum era și de așteptat, performanțele la frecvența default nu diferă mult de cele ale concurenților cu specificații similare. La overclocking însă situația se schimbă, frecvența maximă atinsă în teste fiind de 628MHz la timing-urile CAS4-4-4-12. Astfel, am obținut 21888 de puncte în 3DMark2001.

CONCLUZIE
Kingmax DDR2-533 2x256MB oferă un raport preț/performanță bun, mai ales dacă ținem cont de posibilitățile de overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Nu

4.40



97.9€ 99 luni Best Computers
97.9€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-667 Dual channel 2x256MB

Pentru compatibilitea cu cât mai multe plăci de bază timing-urile SPD pentru 667MHz sunt CAS5-4-4-12 și CAS4-4-4-12.

PERFORMANȚE
Pentru atingerea frecvenței de 667MHz am fost nevoiți să setăm multiplicatorul procesorului la 14X și FSB-ul la 250MHz. Astfel procesorul a funcționat la 3.5GHz. Memoria a fost alimentată la 1.95V. Răcirea eficientă a modulelor Geil DDR2-667 Dual channel este asigurată de radiatoare argintii din aluminiu. Frecvența maximă atinsă a fost de 698MHz, corespunzătoare unui FSB al procesorului de 262MHz.

CONCLUZIE
Lățimea de bandă suplimentară oferită de creșterea frecvenței la 667MHz se observă în rezultatele obținute de Geil DDR2-667 Dual channel.

Tip memorie: DDR2-667 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Da

5.30

	Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL	Corsair Twin2X CM2x512A 6400	OCZ PC2 4200 EB PE Rev 2	OCZ PC2 4200 EL Gold Edition	Geil DDR2-533 Ultra 2x512MB	SuperTalent DDR2-667 2x512MB	TwinMOS DDR2-533 2x512MB	takeMS DDR2-533 2x512MB	V-Data DDR2-533 2x512MB	Sycron DDR2-533 2x512MB
Preț	278$	253$	294.25$	184.25$	174.9€/174.9€	116.6€	63.2€	99€	104€/104€	110$
Tip memorie	DDR2-675	DDR2-800	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-667	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533
Capacitate	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB
Timing-uri (SPD)	CAS3-2-2-8	CAS5-5-5-12	CAS3-2-2-8	CAS3-3-3-8	CAS3-3-3-8	CAS5-5-5-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-11	CAS4-4-4-12
Rezultate teste										
Cachemem read (Mb/s)	4937.2	4700.9	4086.4	4060.8	4215.9	4478.1	3837.3	3856.9	3860.4	3856.2
Cachemem write (Mb/s)	2665.1	2247.2	2068.7	1982.8	1951.1	2163.0	1836.4	1839.5	1825.0	1820.1
Sandra 2005 Int (MB/s)	6303	6154	4883	4838	4809	6042	4754	4767	4766	4740
PCMark2004 Memory	6737	6353	5503	5467	5528	6230	5320	5342	5346	5351
DOOM 3 640x480	104.8	103.2	100.4	98.8	100.1	96.7	95.6	95.5	96.0	95.1
Half-Life 2 640x480	123.63	121.07	118.30	116.41	117.34	114.15	112.50	112.89	112.86	110.37
FarCry 640x480	196.44	192.99	187.33	183.89	186.91	180.15	177.69	177.32	177.94	177.65
Comanche4 640x480	62.75	62.56	61.79	61.61	61.89	60.30	60.75	60.66	60.77	60.54
3DMark2001	21970	21711	21283	21163	21497	20876	20600	20760	20588	20755
AquaMark3	64074	63138	63043	62558	63008	62046	61757	61781	61793	61700
Frecvență maximă overclocking	850MHz	866MHz	706MHz	690MHz	648MHz	698MHz	640MHz	640MHz	634MHz	602MHz
Note teste										
Aplicații	1.83	1.69	1.46	1.43	1.44	1.64	1.37	1.38	1.37	1.37
Jocuri	2.47	2.44	2.39	2.36	2.39	2.32	2.30	2.31	2.31	2.30
Overclocking	1.40	1.45	1.30	1.18	0.96	0.72	0.80	0.80	0.76	0.52
Verdict	5.70	5.58	5.15	4.97	4.79	4.68	4.48	4.48	4.44	4.18

	Geil DDR2-533 2x512MB	Kingmax DDR2-533 2x512MB	PQI DDR2-533 2x512MB	Geil DDR2-667 2x256MB	PQI DDR2-533 2x256MB	Elixir DDR2-533 2x256MB	Geil DDR2-533 2x256MB	Kingmax DDR2-533 2x256MB	Infineon DDR2-533 2x256MB	Twister TwinMOS DDR2-533 2x256MB
Preț	109.5€/109.5€	110$/106€	136$	97.9€/97.9€	68$	62$	58.3€/58.3€	66$	49€	64$
Tip memorie	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-667	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533
Capacitate	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB
Timing-uri (SPD)	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12
Rezultate teste										
Cachemem read (Mb/s)	3851.1	4006.2	3855.5	4775.6	3842.5	3859.8	3870.8	3875	3883.4	4039.0
Cachemem write (Mb/s)	1836.6	1808.4	1862.3	2274.8	1854.9	1824	1837.2	1845.3	1855.7	1813.6
Sandra 2005 Int (MB/s)	4746	4702	4740	6053	4762	4763	4776	4777	4740	4729
PCMark2004 Memory	5344	5407	5349	6098	5357	5347	5357	5349	5338	5405
DOOM 3 640x480	95.6	97.4	92	100.3	95.3	94.9	95.2	95.8	95.2	97.4
Half-Life 2 640x480	112.90	114.85	108.48	117.96	112.53	112.55	112.63	112.89	112.44	114.52
FarCry 640x480	176.99	181.29	177.48	187.94	177.52	177.19	177.74	177.08	176.97	181.36
Comanche4 640x480	60.68	61.26	60.76	60.95	60.68	60.65	60.64	60.71	60.8	61.28
3DMark2001	20662	21007	20019	21339	20623	20755	20752	20634	20585	20979
AquaMark3	61643	62115	61054	63067	61826	61712	61735	61757	61701	62185
Frecvență maximă overclocking	580MHz	568MHz	-	698MHz	680MHz	640MHz	634MHz	628MHz	628MHz	562MHz
Note teste										
Aplicații	1.37	1.38	1.38	1.68	1.38	1.37	1.38	1.38	1.38	1.39
Jocuri	2.30	2.34	2.26	2.39	2.30	2.30	2.30	2.30	2.30	2.34
Overclocking	0.35	0.26	0.00	1.24	1.10	0.80	0.76	0.71	0.71	0.20
Verdict	4.03	3.98	3.64	5.30	4.78	4.48	4.44	4.40	4.39	3.94



4X4
APARATE FOTO DE TEREN

După o primăvară capricioasă, a venit în sfârşit vara! Concediile sunt aproape, astfel încât trebuie să ne pregătim cu un aparat foto digital cât se poate de performant.

UN APARAT FOTO FĂRĂ ZOOM OPTIC POATE FI O soluţie pentru a realiza fotografii de interior. Când vine vorba de peisaje sau fotografii în spaţiu deschis (fie că suntem la munte, fie la mare) trebuie să fim dotaţi cu un aparat foto zoom cât mai mare. Chiar dacă accizele la aparatele foto digitale s-au întors mai mari decât până acum, iar preţurile lor au crescut în mod corespunzător, trebuie să trecem peste acest şoc şi să analizăm care sunt cele mai bune soluţii disponibile pe piaţa din România.

CUM ALEGEM UN APARAT FOTO

Numărul de megapixeli nu mai este de mult un criteriu important de departajare. Dacă aparatul foto analizat are cel puţin patru megapixeli, atunci a trecut cu bine de prima etapă deoarece este puţin probabil să aveţi nevoie să printaţi postere. Şi chiar dacă vreţi să printaţi postere la nivel profesionist, aveţi nevoie de un DSLR şi nu de o cameră compactă cu senzor de peste şase megapixeli. Dacă doriţi un aparat foto capabil să realizeze fotografii luminoase, clare şi fără aberaţii cromatice deranjante, trebuie să vă interesaţi cu atenţie despre calitatea lentilor şi dimensiunile diafragmei. Un zoom optic 4X este suficient pentru majoritatea cazurilor, iar dacă doriţi fotografii macro trebuie să citiţi cu atenţie specificaţiile tehnice referitoare la distanţa minimă de fotografiere. La prima vedere tipul de acumulatori folosiţi nu pare important. De aceea este bine să luaţi în calcul faptul că acumulatorii îşi pierd în timp proprietăţile şi dacă sunt în format proprietar veţi găsi mai greu înlocuitori.

SISTEMUL DE TEST

În precedentul test de aparate foto digitale condiţia de bază pentru a participa a fost zoom-ul optic de minimum 3X. Pentru acest test comparativ ne-am gândit să fim puţin mai pretenţioşi şi să acceptăm la test doar aparatele foto digitale cu zoom optic de minimum 4X, senzor de patru megapixeli, iar preţul maxim de 999€ (fără TVA). În acest fel am evitat să testăm multe aparate foto digitale pe care le-am testat în precedentul test deoarece nu s-au schimbat foarte multe lucruri în ultimul an în această clasă. Cu fiecare aparat foto digital prezent la test au fost efectuate fotografii în patru condiţii de iluminare: naturală, semiîntuneric, cameră iluminată artificial şi studio foto. Cel mai important criteriu de departajare a fost calitatea fotografiilor realizate în toate cele patru condiţii de iluminare. Viteza reală şi precizia de focalizare, detaliile capturate şi balansul culorilor au avut un rol important în această categorie. Aşa cum este normal, şi dotările au cântărit la nota finală. Pentru calculul notei la capitolul dotări am ţinut cont de mărimea zoom-ului, numărul de megapixeli efectivi, posibilitatea de ataşare a unui blitz extern, carduri de memorie sau memorie internă, reglaje manuale, funcţii software, calitate LCD, LCD secundar, capacitatea de salvare a fotografiilor într-un format necomprimat (RAW sau TIFF).
În urma cererii unor cititori vă oferim pe DVD fotografiile realizate cu aparatele foto digitale testate. Am ales să vi le oferim pe cele realizate în condiţii de studio foto. Aceste fotografii au fost făcute pe setarea auto, fără blitz. Primul set de fotografii a fost realizat cu balansul de alb automat, iar pentru cel de-al doilea set am ales opţiunea "tungsten". Astfel aveţi ocazia să comparaţi singuri şi să alegeţi ce aparat foto din test corespunde cel mai bine cerinţelor voastre de calitate. Aşteptăm opiniile voastre dacă consideraţi utilă sau nu oferirea fotografiilor pe DVD şi eventual dacă la următorul test doriţi să le vedeţi şi pe cele realizate în condiţii de iluminare naturală şi semiîntuneric.

CONCLUZIE

Dacă preferaţi unul dintre aparatele foto digitale prezentate în acest test, cu siguranţă veţi face o alegere bună. Aşa cum puteţi vedea şi în fotografiile de pe DVD, diferenţele nu sunt mari între fotografiile realizate în condiţii de studio.

Liviu Marica

SENZORII SCOŞI LA LUMINĂ

APARATUL FOTO DIGITAL - PRODUS DE LUX SAU NU, ieftinit sau scumpit, cert este că din ce în ce mai mulţi români îl folosesc sau îl au în vedere pentru viitorul apropiat.

Fotografia, care până acum câţiva ani reprezenta pentru cei care o practicau serios un proces destul de complicat şi cu costuri relativ ridicate, a devenit mult mai accesibilă prin apariţia alternativei digitale. Costurile în cazul optării pentru un aparat digital se reduc, în cazul utilizatorului obişnuit, doar la achiziţionarea acestuia, nemaifiind nevoie de resurse suplimentare pentru filme, developare etc.

Datorită concurenţei puternice, tot mai multe opţiuni disponibile până acum doar la aparate foto semiprofesionale şi profesionale îşi fac apariţia şi pe aparate destinate utilizatorilor obişnuiţi, ceea ce fără îndoială este un lucru bun. Însă, o dată cu creşterea complexităţii aparatelor, devine din ce în ce mai necesar să cunoaştem câteva noţiuni de bază în fotografie, noţiuni care, de altfel, au aceeaşi importanţă şi acelaşi înţeles în fotografia clasică şi în cea digitală.

Una dintre cele mai importante noţiuni care trebuie înţelese pentru a vă bucura din plin de aparatul vostru este expunerea. Vom prezenta pe scurt factorii ce determină expunerea, încercând să arătăm cu minimum de termeni tehnici nu numai ce înseamnă, ci mai ales cum influenţează diversele valori ale acestora rezultatul final.

EXPUNEREA

Expunerea reprezintă cantitatea de lumină pătrunsă prin obiectiv şi receptată de senzorul aparatului de fotografiat şi este determinată de trei elemente: deschiderea diafragmei (aperture), timpul de expunere (shutter speed) şi sensibilitatea senzorului (ISO). Aceşti trei factori sunt în relaţie de interdependenţă, iar setarea lor la anumiţi parametri determină o anumită valoare a expunerii (EV).

Dacă această valoare este mai mare sau mai mică decât cea corectă în condiţiile de lumină date, pot rezulta imagini subexpuse sau supraexpuse. Aceeaşi valoare a expunerii poate fi generată prin mai multe combinaţii ale valorilor acestor trei factori. Pentru a păstra expunerea constantă, dacă mărim deschiderea diafragmei trebuie să micşorăm timpul de expunere şi invers. Dar să o luăm în ordine.


Imagine subexpusă / expusă corect / supraexpusă

DIAFRAGMA

Localizată în obiectiv, diafragma este un orificiu cu diametru variabil format dintr-un ansamblu de lamele ce acţionează închizându-se pentru a micşora cantitatea de lumină pătrunsă spre senzor şi deschizându-se pentru a o mări.

Deschiderea diafragmei este exprimată prin indici (1; 1.4; 2; 2.8; 4; 5.6; 8; 11; 16 etc.).

În funcţie de aparatul de fotografiat sau obiectiv, indicele 16 al diafragmei, spre exemplu, poate fi exprimat ca 1:16, F16, F/16. Fiecare indice este rezultat din înmulţirea celui precedent cu factorul 1.4. Coborând o treaptă pe această scară, dublăm cantitatea de lumină, iar urcând o treaptă, o înjumătăţim. Altfel spus, diametrul diafragmei şi, implicit, cantitatea de lumină vor fi cu atât mai mari cu cât indicele este mai mic.

Diafragma este foarte importantă şi pentru că valoarea ei determină profunzimea câmpului (depth of field sau DOF). Profunzimea câmpului este intervalul de distanţă faţă de planul în care se focalizează, în care obiectele apar clare în fotografie.


Diafragma f2.8 - numai obiectul pe care am focalizat apare clar în imagine

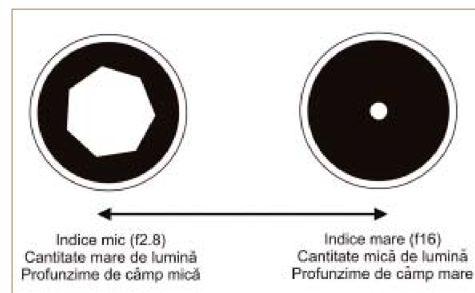

Diafragma f8 - atât obiectul pe care am focalizat, cât şi cele din plan îndepărtat apar clare în imagine

La o profunzime de câmp mică, în imagine vor apărea clar numai obiectele aflate în planul în care se focalizează. Celelalte obiecte vor fi cu atât mai neclare cu cât sunt situate la o distanţă mai mare faţă de planul în care focalizează.
La o profunzime de câmp mare, obiectele aflate pe un interval mai mare de distanţă faţă de planul de focalizare vor apărea clare în fotografie.

De exemplu, dacă fotografiaţi un subiect pe care doriţi să îl scoateţi în evidenţă faţă de fundal (subiect clar, fundal neclar), trebuie să folosiţi o deschidere mare a diafragmei, adică un indice mic.

Dacă doriţi ca atât subiectul, cât şi fundalul să apară clar în imagine, veţi folosi o deschidere mică a diafragmei, adică un indice mare.

În concluzie, profunzimea de câmp creşte o dată cu închiderea diafragmei şi scade o dată cu deschiderea ei.



Dacă vreţi să scoateţi în evidenţă un subiect faţă de fundal, chiar dacă atunci când aţi făcut fotografia nu aţi folosit o deschidere mare a diafragmei, puteţi face acest lucru în Photoshop selectând subiectul, inversând selecţia şi aplicând un filtru lens blur.


Diafragma f8 - subiectul şi fundalul sunt clare


Diafragma f8 - aplicarea filtrului lens blur asupra fundalului simulează folosirea unei diafragme mai deschise

TIMPUL DE EXPUNERE

Timpul în care senzorul este expus luminii pătrunse prin obiectiv este numit timp de expunere şi se măsoară în fracţiuni de secundă. De exemplu, dacă o fotografie a fost făcută cu un timp de expunere de 1/15, înseamnă că senzorul a fost expus luminii pătrunse prin obiectiv a cincisprezecea parte dintr-o secundă. Cu cât numitorul acestei fracţii este mai mare, cu atât timpul de expunere este mai scurt. Timpii de expunere de o secundă sau mai lungi se exprimă în secunde (1, 2, 4 etc.).

Timpii de expunere scurţi sunt folosiţi în condiţii de lumină puternică, limitând cantitatea de lumină care ajunge la senzor şi având efectul de a "fixa" în imagine obiectele în mişcare.

Se folosesc timpi de expunere lungi atunci când lumina este slabă sau când vrem să surprindem în fotografie mişcarea unui anumit subiect. Un exemplu ar fi fotografiile de noapte, unde farurile maşinilor în mişcare apar ca nişte benzi de lumină.

Fotografii cu timp mare de expunere pot fi făcute şi ziua, însă în acest caz trebuie setate o deschidere mică a diafragmei şi o sensibilitate ISO scăzută pentru a nu supraexpune fotografia.

Dacă faceţi fotografii cu timpi de expunere mari, va trebui să utilizaţi un trepied pentru că tremurul imperceptibil al mâinii poate crea efecte foarte vizibile, rezultând imagini "mişcate".



➲ Timp de expunere 1/250 - subiectul în mişcare apare fix în fotografie



➲ Timp de expunere 1/4 - este surprinsă în imagine mişcarea subiectului

La timpi de expunere lungi, chiar şi utilizând un trepied, în momentul în care apăsaţi declanşatorul aparatul se mişcă, rezultând imagini neclare. Soluţia acestei probleme este utilizarea unei telecomenzi, însă dacă nu dispuneţi de aşa ceva puteţi rezolva problema setând aparatul pe timer. În acest fel, în momentul în care se face declanşarea efectivă aparatul nu este mişcat.

SENSIBILITATEA ISO

La filmele foto valoarea ISO arată cât de rapid răspunde emulsia filmului la lumina cu care intră în contact, această valoare crescând proporţional cu granulaţia peliculei.

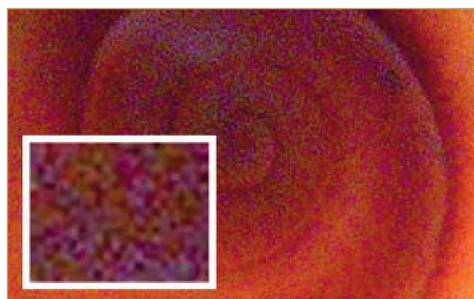
În cazul aparatelor digitale valoarea acesteia înseamnă cât de amplificat va fi semnalul recepţionat de la senzor. Cu cât gradul de amplificare este mai mare cu atât va fi necesară mai puţină lumină pentru a realiza o expunere corectă. Deranjant este că o dată cu creşterea sensibilităţii senzorului creşte şi "zgomotul" în imagine, similar granulaţiei filmului.

Cu cât valoarea ISO este mai mică şi sensibilitatea senzorului scade, calitatea fotografiilor va creşte datorită scăderii nivelului de zgomot, însă va fi nevoie de mai multă lumină pentru o expunere corectă, ceea ce înseamnă fie un timp de expunere mai lung, fie o diafragmă mai deschisă.

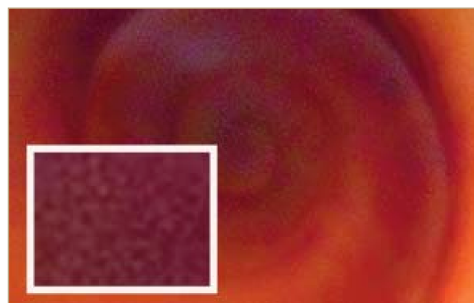
Atunci când vreţi să fotografiaţi în lumină insuficientă fără flash şi nu aveţi la îndemână un trepied, creşterea sensibilităţii poate fi o soluţie, însă ar trebui ca în prealabil să faceţi nişte teste cu camera voastră pentru a vedea până la ce valoare ISO cantitatea de zgomot este tolerabilă.

Sensibilitatea normală şi setarea standard pe multe aparate digitale au valoarea 100, însă în funcţie de aparat şi mai ales de preţul acestuia variază între valorile 50 şi 3200.

Chiar dacă aţi făcut nişte fotografii în care nivelul de zgomot este deranjant, nu este totul pierdut. Cu un program ca Neat Image, care este practic un filtru de zgomot, puteţi îmbunătăţi radical aceste imagini. O variantă demo poate fi descărcată de pe www.neatimage.com.



➲ ISO 800 - fotografie originală (crop)



➲ ISO 800 - fotografie prelucrată cu Neat Image (crop)

Moduri de expunere

Din ce în ce mai multe aparate foto digitale oferă posibilitatea alegerii de către utilizator a modului în care se calculează expunerea.

AUTOMAT / PROGRAM (P)

În acest mod aparatul va calcula singur cuplul optim de diafragmă şi timp de expunere pe baza luminii măsurate de senzorul său şi a valorii ISO setate. Totuşi, unele modele de aparate oferă în modul P o funcţie numită Program Shift, care îi permite utilizatorului să aleagă un anumit cuplu din mai multe disponibile.

PRIORITATE DE DIAFRAGMĂ / APERTURE PRIORITY (A SAU AV)

Dacă optaţi pentru acest mod, va trebui să alegeţi indicele de diafragmă pe care îl consideraţi potrivit, rămânând în sarcina aparatului calculul timpului de expunere, astfel încât expunerea să fie corectă.

PRIORITATE DE TIMP / SHUTTER PRIORITY (S SAU TV)

Este modul invers faţă de cel precedent în sensul că utilizatorul alege timpul de expunere, iar aparatul calculează deschiderea diafragmei pentru a asigura expunerea corectă.

MANUAL (M)

În acest mod fotograful are control total asupra expunerii, alegând atât indicele de diafragmă, cât şi timpul de expunere. Fără sens să mai spunem că acest mod de lucru este de obicei folosit de utilizatorii avansaţi, însă chiar dacă sunteţi începători, iar aparatul vostru dispune de acest mod de lucru nu strică să faceţi nişte încercări. Ca un ajutor, majoritatea aparatelor cu funcţii manuale afişează pe display un indice ce arată cât de aproape sau cât de departe sunteţi de valoarea expunerii calculată de senzori.

Pentru fotografii de vacanţă puteţi folosi cu rezultate foarte bune modul automat, aparatele mai noi determinând corect expunerea în marea majoritate a cazurilor. Dacă vreţi însă să adaugaţi creativitate fotografiilor voastre, este indicat să folosiţi unul dintre modurile Prioritate de diafragma şi Prioritate de timp.

Pentru testele şi încercările necesare învăţării veţi face sute sau mii de fotografii, ceea ce, în cazul fotografiei clasice, ar crea o adevarată problemă de buget.

Marele avantaj al unui fotograf ce lucrează cu un aparat digital este că nu cheltuieşte bani la fiecare declanşare, singurele limitări fiind impuse de capacitatea cardului şi de timpul său.

Trebuie să profitaţi de acest avantaj esenţial şi să faceţi cât mai multe fotografii experimentând toate opţiunile pe care vi le oferă aparatul vostru întrucât vă asigur că aţi plătit pentru fiecare dintre ele atunci când l-aţi cumpărat.

Radu Iordache

Canon
PowerShot A520



Pixeli efectivi: 4 megapixeli • Diafragmă: F2.6 - F5.5 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 4X • Tip memorie externă: SD/MMC • Rezoluție maximă: 2272x1704

7.5

PowerShot A520 are zoom optic 4X și CCD 1/2.5" de patru megapixeli. Carcasa este realiztă dintr-un material hibrid ce conține metal și policarbonat.

CALITATE FOTO

Pozele de tip macro realizate fără blitz au fost clare chiar și în condiții de iluminare slabă. La o valoare mare a ISO am observat o creștere a zgomotului în imagine. Surprinzător pentru clasa din care fac parte, PowerShot A520 dispune de foarte multe setări manuale. Se pot monta și lentile adiționale, filtre. Pozele de interior realizate cu blitz au avut un echilibru bun al culorilor. Aberațiile cromatice sunt rare și apar doar în zonele ce au un contrast puternic.

DOTĂRI

Este dotat cu un ecran LCD de 1.8". Nu are mufă pentru blitz extern. Totuși, pentru aceste modele este disponibil un blitz extern special (HF-DC1) care se montează cu ajutorul unui adaptor. Comutarea între principalele funcții ale aparatului se realizează rapid grație rotiței cu 13 poziții.

CONCLUZIE

PowerShot A520 este o alegere foarte bună pentru cei care își doresc un aparat foto Canon accesibil din punct de vedere al prețului.



310€ | 12 luni | Tornado Sistems

FujiFilm
FinePix S5500



Pixeli efectivi: 4.2 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F3.1 Tip senzor: 1/2.7" • Zoom optic: 10X • Tip memorie externă: xD • Rezoluție maximă: 2272x1704

7.9

Are zoom optic 10X, iar carcasa are un design de tip SLR-like. Spre deosebire de versiunea precedentă (FinePix S5000), acesta nu este dotat cu senzor Super CCD, având un senzor normal CCD 1/2.7" de 4.2 megapixeli (4 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Aberațiile cromatice sunt vizibile uneori la granițele între două zone ce au diferențe maxime de contrast, în special când se folosește zoom maxim. Culorile sunt redate natural, iar balansul de alb este bine implementat. Fotografiile macro se pot realiza de la o distanță minimă de 100mm.

DOTĂRI

Ne-a plăcut în mod special construcția carcasei ce permite o manipulare fără probleme. În dreapta vizorului este ampasat un buton pentru comutarea între modurile de focalizare manuală și automată. Cele două butoane care acționează funcția de zoom sunt situate în stânga sus, fiind destul de incomod de acționat atunci când priviți în același timp și prin vizor.

CONCLUZIE

FujiFilm FinePix S5500 reprezintă o alegere foarte bună pentru cei care doresc un aparat de tip SLR-like cu dimensiuni mici și zoom foarte mare.



235€ | 12 luni | Carrefour, Cora Metro, Selgros

Casio
Exilim Pro EX-P505



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli • Diafragmă: F3.3 - F3.6 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 5X • Tip memorie externă: SD • Rezoluție maximă: 2560x1920

7.5

Casio Exilim Pro EX-P505 este un aparat foto cu design de tip SLR-like, însă are dimensiuni foarte mici. Are zoom optic 5X și senzor CCD 1/2.5" de 5.2 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi). Comparativ cu alte aparate foto digitale, are funcții avansate de filmare. Poate realiza captură video la rezoluția de 640x480 (30fps) în format XviD, iar microfonul este stereo. Mai mult, zoom-ul poate fi folosit chiar și atunci când se filmează.

CALITATE FOTO

Pozele de exterior pe timp de zi au o calitate bună, iar balansul culorilor este foarte bine calibrat. La o valoare ISO mai mare de 200 zgomotul în imagine devine deranjant.

DOTĂRI

Ecranul LCD se poate roti atât în plan vertical, cât și în plan orizontal, funcție utilă și pentru a-l proteja în timpul transportului sau atunci când nu-l folosim. Acționarea zoom-ului se realizează foarte ușor prin intermediul unei rotițe situate în partea dreaptă. Ne-a plăcut în mod special software-ul foarte bine realizat.

CONCLUZIE

Reprezintă o soluție bună pentru cei care consideră util să filmezi cu un aparat foto digital.



835€ | 12 luni | m.t.il digital imaging

Olympus **Camedia C-55 Zoom**



Pixeli efectivi: 5.03 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F4.8 / F8.0 • Tip senzor: CCD 1/1.8" • Zoom optic: 5X • Tip memorie externă: xD • Rezoluţie maximă: 2592x1944

8.1

Olympus Camedia C-55 Zoom are zoom optic 5X şi senzor CCD 1/1.8" de 5.2 megapixeli (5.03 megapixeli efectivi). Intervalul de la pornirea aparatului până la efectuarea primei fotografii este de sub trei secunde.

CALITATE FOTO

Nu are probleme atunci când trebuie să focalizeze în lumină slabă, graţie senzorului luminos de autofocalizare. Fotografiile realizate în lumină naturală au fost foarte reuşite, iar cele făcute în condiţii de întuneric au manifestat un zgomot moderat în imagine. Cele mai reuşite au fost fotografiile macro, unde aparatul realizează chiar şi o reglare automată a blitzului pentru a evita supraexpunerea obiectului.

DOTĂRI

Cine a mai utilizat un aparat foto digital Olympus nu va avea nici o problemă în parcurgerea meniurilor şi realizarea setărilor. Poate realiza clipuri video la o rezoluţie de 320x240, 30fps, însă calitatea acestora nu este foarte bună.

CONCLUZIE

Dacă doriţi să realizaţi fotografii de tip macro, atunci Camedia C-55 Zoom este aparatul foto de care aveţi nevoie.



533€ | 24 luni | MGT Educational

Nikon **Coolpix 4800**



Pixeli efectivi: 3.92 megapixeli • Diafragmă: F2.7 - F4.4 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 8.3X • Tip memorie externă: SD • Rezoluţie maximă: 2288x1716

8.0

Nikon Coolpix 4800 dispune de senzor CDD 1/2.5" de 4.2 megapixeli (3.92 megapixeli efectivi) şi lentile Nikkor ED cu zoom optic de 8.3X.

CALITATE FOTO

Imaginile au fost foarte clare în toate testele noastre. Focalizarea este suficient de rapidă pentru clasa din care face parte. Are un număr foarte mare de programe predefinite: 15. Astfel, putem alege imediat setările potrivite pentru diverse situaţii şi locuri cum ar fi: focuri de arificii, muzeu, petrecere, plajă etc. Fotografiile realizate cu acest aparat beneficiază de un contrast bun, iar culorile sunt plăcute.

DOTĂRI

Mi-a placut poziţionarea laterală a slotului pentru memoria flash SD, bateria având uşiţă separată. Astfel, dacă aparatul este montat pe un trepied nu trebuie să-l demontăm pentru a schimba cardul de memorie.

CONCLUZIE

Cei care îşi doresc un aparat foto digital compact Nikon pot lua în considerare şi varianta Coolpix 4800. Avantajele acestei alegeri: zoom mare şi calitate foarte bună a fotografiilor realizate la rezoluţie maximă.



699€ | 12 luni | m.t.il digital imaging

Panasonic **DMC-FZ20-S**



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F8.0 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 12X • Tip memorie externă: SD/MMC • Rezoluţie maximă: 2560x1920

9.8

Panasonic DMC-FZ20-S are zoom optic 12X şi senzor CCD 1/2.5" de 5.3 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi). Din punct de vedere al designului este un aparat foto de tip SLR-like. Este disponibilă în două variante coloristice: argintiu şi negru. Aşa cum se poate observa şi din imagini, pentru acest test noi am primit varianta argintie.

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate în condiţii de iluminare naturală sunt impresionatnt de clare şi luminoase. Singura problemă sunt fotografiile macro, unde distanţa minimă este de 50mm.

DOTĂRI

Poate realiza fotografii la rezoluţiile de 2048x1536, 1920x1080, 1600x1200, 1280x960 şi 640x480 la două niveluri de calitate jpeg sau în format tiff. Se pot realiza şi clipuri video la rezoluţia de 320x240 (10 sau 30fps).

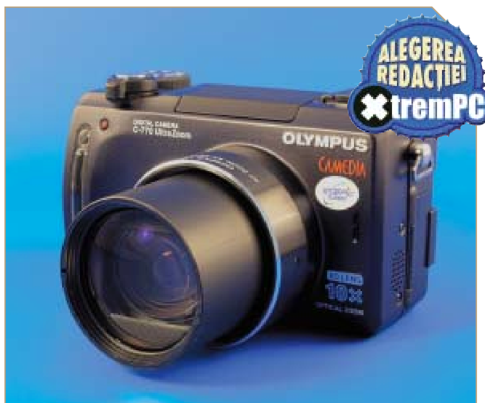
CONCLUZIE

Este un aparat foto digital care impresionează prin luminozitatea obiectivului, zoom-ul mare şi setările manuale. Deoarece este un aparat foto cu o greutate de peste o jumătate de kg şi are dimensiuni mari, nu este recomandat utilizatorilor care doresc un aparat compact "de buzunar”.



815€ | 24 luni | Elbit shop@Panasonic

Olympus Camedia C-770 UltraZoom



Pixeli efectivi: 3.91 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F3.7 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 10X • Tip memorie externă: xD • Rezoluție maximă: 2288x1712

8.6

Olympus Camedia C-770 UltraZoom dispune de senzor CDD 1/2.5" de 4.1 megapixeli (3.91 megapixeli efectivi) și lentile cu zoom optic de 10X. Olympus a dotat acest aparat cu noul procesor de imagine TruePic TURBO.

CALITATE FOTO

Fotografiile de interior sunt bine expuse grație blitzului foarte puternic. Dacă blitzul încorporat nu vă mulțumește, atunci puteți monta fără probleme unul extern, modelul Camedia C-770 UltraZoom fiind dotat cu interfață hot-shoe.

DOTĂRI

Poate realiza clipuri video la rezoluțiile de 640x480 și 320x240 (30fps) în format MPEG-4. Acceptă montarea lentilelor adiționale care pot mări zoom-ul optic sau capacitatea de a realiza poze macro. Pentru testul noastru, Camedia C-770 UltraZoom a venit însoțită de un convertor TCON-17 (1.7X), care ridică zoom-ul optic la impresionanta valoare de 17X.

CONCLUZIE

O cameră care impresionează prin calitatea fotografiilor atât de interior, cât și de exterior. Zoom-ul optic de 10X (17X cu ajutorul convertorului) este visul oricărui fotograf amator.



497.7€ | 24 luni | MGT Educational

FujiFilm FinePix S3500



Pixeli efectivi: 3.87 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F3.1 Tip senzor: 1/2.7" • Zoom optic: 6X • Tip memorie externă: xD • Rezoluție maximă: 2272x1704

6.8

FujiFilm FinePix S3500 are zoom optic 6X, iar carcasa are un design de tip SLR-like. Este dotat cu senzor CCD 1/2.7" de 4 megapixeli (3.87 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Fotografiile de exterior ne-au mulțumit, însă pentru a obține rezultate mai bune am preferat să facem mici setări de claritate pe modul manual. Are probleme atunci când trebuie să focalizeze în lumină slabă deoarece nu dispune de un senzor luminos de autofocalizare.

DOTĂRI

Spre deosebire de versiunea FinePix S5500, acest model nu este dotat cu reglaje manuale, fiind mai mult o cameră de tip "point and shoot". În modul manual utilizatorul are posibilitatea de a seta apertura (F2.8, F5, F8), claritatea și programele pentru balansul de alb. Ecranul LCD este mic pentru cerințele actuale (1.5"), iar rezoluția lui de 62.000 pixeli este mai mică decât la varianta FinePix S5500 (115.000 pixeli).

CONCLUZIE

FujiFilm FinePix S3500 este destinat celor care își doresc un aparat foto digital de tip "point and shoot" dar dotat cu zoom optic mare.



235€ | 12 luni | Carrefour, Cora Metro, Selgros

Konica Minolta DiMAGE A200



Pixeli efectivi: 7.99 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F3.5 / F11 • Tip senzor: CCD 2/3" • Zoom optic: 7X • Tip memorie externă: CF • Rezoluție maximă: 3264x2448

9.7

Konica Minolta DiMAGE A200 este în esență o versiune îmbunătățită a modelului DiMAGE A2 din care păstrează obiectivul cu zoom 7X și senzorul CCD de 8.3 megapixeli (7.99 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Fotografiile de exterior au fost foarte clare și lipsite de aberații cromatice. Și în testele de interior s-a descurcat foarte bine, pozele fiind lipsite de zgomot în imagine. A200 dispune de funcția Anti-Shake prin intermediul căreia senzorul CCD este deplasat în direcție opusă mișcării aparatului. Scopul acestei funcții este obținerea unor imagini clare chiar și atunci când corpul aparatului foto este în mișcare.

DOTĂRI

Ecranul LCD de 1.8" se poate roti 180 de grade în plan orizontal și 270 de grade în plan vertical. Ne-a plăcut faptul că ecranul poate fi întors cu fața la aparat pentru a-l proteja în timpul când nu-l folosim. Zoom-ul este foarte precis grație inelului cu care este acționat.

CONCLUZIE

Este recomandată fotografilor experimentați sau amatorilor care doresc să realizeze fotografii apropiate de un nivel profesionist.



645€ | 12 luni | DOLEX PRO GROUP









În România prin:

ProCA
ROMÂNIA





SP-PX43GDH
GPU : NVIDIA GeForce 6600 GT
Memory Type : 128 MB DDR III
Bus Type : PCI-E 16X
Driver Support
WindowsXP/2000
HDTV 1920x1080 i



SP-PX44DH 256 TC-V4
GPU : NVIDIA GeForce 6200 TC
Supporting 256 MB
Bus Type : PCI-Express 16X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
TV-OUT



SP-PX44DH 128 TC-W1
GPU : NVIDIA GeForce 6200 TC
Supporting 128 MB
Bus Type : PCI-Express 16X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)



SP-PX43GDH
GPU : NVIDIA GeForce 6600 GT
Memory Type : 128 MB DDR III
Bus Type : AGP 8X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)



SP-AG4XDH
GPU : NVIDIA GeForce 6200
Memory Type : 128/256 MB DDR
Bus Type : AGP 8X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)

www.sparkle.com.tw

În România prin:

ProCA
ROMÂNIA

București: Str. Turturelelor nr. 52, Tel./Fax: 021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timișoara: Str. Cermena nr. 22, Tel./Fax: 0256 224.295, Tel.: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanța: Str. Poporului, nr. 36, Tel/Fax: 0241 634.994 / 0241 635.959, office@ct.proca.ro
Și prin partenerii autorizați din toată țara.

Canon
PowerShot G6



Pixeli efectivi: 7.01 megapixeli • Diafragmă: F2.0 - F3.0 / F8 • Tip senzor: CCD 1.8" • Zoom optic: 4X • Tip memorie externă: CF • Rezoluție maximă: 3072x2304

9.2

Este versiunea cu senzor CCD 1/1.8" de 7.1 megapixeli a modelelor G5 și G3. Comparativ cu G5, se poate observa o scădere a timpului de focalizare și de inițializare.

CALITATE FOTO
În pozele-portret am observat apariția destul de frecventă a "ochilor roșii”. În schimb, fotografiile de exterior, realizate în condiții de iluminare naturală, au avut o claritate deosebită. Senzorul CCD de dimensiuni mai mari decât cele de 1/2.5" are o contribuție importantă la reducerea zgomotului în imagine astfel încât acesta să nu reprezinte o problemă nici măcar la fotografiile realizate cu ISO 400.

DOTĂRI
Ecranul LCD de 2" oferă o vizibilitate bună atât în interior, cât și în exterior. Rezoluția imaginilor poate fi selectată. Acceptă o gamă largă de lentile adiționale care pot mări zoom-ul optic sau capacitatea de a realiza poze macro. Dispune de telecomandă IrDA.

CONCLUZIE
Este un aparat recomandat utilizatorilor care își doresc calitate marca Canon și doresc să experimenteze cât mai multe tehnici fotografice.



729€ | 12 luni | Tornado Sistems

Kodak
EasyShare 740



Pixeli efectivi: 4.97 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F8 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 10X • Tip memorie externă: SD • Rezoluție maximă: 2576x1932

8.0

Kodak EasyShare 740 are zoom optic 10X și senzor CCD 1/2.5" de 5.4 megapixeli (4.97 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO
Fotografiile realizate în lumină naturală cu aparatele Kodak au o serie de particularități oferite de procesorul de imagine. Astfel imaginile au puțin mai mult roșu decât ar trebui, dar acest lucru este apreciat de acei utilizatori care doresc să obțină fotografii cu un contrast mai puternic și culori vii. Pe modul auto ISO valoarea este între 80 și 160, astfel încât pentru fotografiile de interior sau realizate în condiții de iluminare slabă vă recomandăm să folosiți setări manuale pentru valoarea ISO (100, 200, 400, 800).

DOTĂRI
Ne-a plăcut în mod deosebit joystick-ul 4-way folosit pentru navigarea în meniurile aparatului (devenit un standard pentru majoritatea aparatelor Kodak). Fotografiile realizate în mod portret sunt rotite automat pe ecranul LCD (dacă această funcție este activată).

CONCLUZIE
Îl recomandăm în special celor care doresc obținerea unor fotografii viu colorate.



585€ | 12 luni | m.t.il digital imaging

Konica Minolta
DiMAGE Z20



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli • Diafragmă: F3.2 - F3.4 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 8X • Tip memorie externă: SD • Rezoluție maximă: 2560x1920

7.3

Konica Minolta DiMAGE Z20 are senzor CCD 1/2.5" de 5.2 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi) și zoom optic de 10X.

CALITATE FOTO
Zgomotul în imagine apare doar atunci când se folosește o valoare mare ISO. Aberațiile cromatice aproape au lipsit din fotografiile realizate în timpul testelor. Nouă ne-au plăcut în special fotografiile realizate la zoom maxim.

DOTĂRI
Dispune de zoom optic 8X, iar pentru protecție obiectivul poate fi acoperit cu un capac de plastic. Spre deosebire de DiMAGE Z5, acest model nu are integrată tehnologia CCD-shift Anti-Shake. Ecranul LCD este de 1.5", o diagonală destul de mică pentru cerințele anului 2005. Viewfinder-ul este electronic. Nu este livrat cu card SD, însă dispune de o memorie internă de aproximativ 14.5MB. În pachet se află doar patru baterii, prin urmare trebuie să mai adăugați pe lista de cumpărături patru acumulatori și un încărcător.

CONCLUZIE
DiMAGE Z20 este o alegere foarte bună pentru cei care doresc un aparat cu zoom optic mare și accesibil din punct de vedere al prețului.



257€ | 12 luni | DOLEX PRO GROUP

Olympus **Camedia C-70 UltraZoom**



Pixeli efectivi: 7.07 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F4.8 Tip senzor: CCD 1/1.8" • Zoom optic: 5X • Tip memorie externă: xD • Rezoluție maximă: 3072x2304

9.1

Dispune de senzor CDD 1/1.8" de 7.4 megapixeli (7.07 megapixeli efectivi) și lentile cu zoom optic de 5X. Acest model fost anunțat în luna septembrie anul trecut, cu o săptămână înainte de Photokina. Din punct de vedere al dotărilor se poziționează între modelele Camedia C-8080 Zoom și C-60.

CALITATE FOTO

Viteza de focalizare este foarte bună, dar și cea de pornire (aproximativ 2.5 secunde până la prima fotografie). Atât fotografiile de exterior, cât și cele de interior au fost deosebit de clare și lipsite de aberații cromatice. Zgomotul în imagine aproape a fost insesizabil la ISO 200, iar la valori ISO mai mari nu a fost deranjant.

DOTĂRI

La oprirea aparatului obiectivul se retrage în interiorul carcasei, lentilele fiind acoperite automat de un sistem format din patru componente din material plastic. Setările manuale sunt numeroase și lasă utilizatorului un control deplin asupra parametrilor.

CONCLUZIE

Chiar dacă designul nu inspiră nimic deosebit, Olympus Camedia C-70 UltraZoom este un aparat puternic și performant care își merită prețul.



762.16€ | 24 luni | MGT Educational

Sony **DSC-V3**



Pixeli efectivi: 7.07 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F4.0 / F8.0 Tip senzor: CCD 1/1.8" • Zoom optic: 4X • Tip memorie externă: CF, MS, MS Pro • Rezoluție maximă: 3072x2304

9.6

Sony DSC-V3 are zoom optic 4X și CCD 1/2.5" de 7.2 megapixeli (7.07 megapixeli efectivi). Este un aparat din categoria prosumer, iar carcasa are un design de tip SLR-like.

CALITATE FOTO

Lentilele Carl Zeiss Vario-Sonnar își fac simțită prezența prin claritatea deosebită a fotografiilor. Aberațiile cromatice lipsesc, iar zgomotul în imagine este moderat chiar și la valori ISO de 400 și 800. Este un aparat foto rapid atât din punct de vedere al focalizării și timpului de scriere, cât și al duratei dintre două fotografii.

DOTĂRI

Este de apreciat faptul că în pachet se află un manual de utilizare complex în limba română de 160 de pagini, foarte folositor celor care vin pentru prima dată în contact cu un aparat foto digital. Sony DSC-V3 este dotat cu un ecran LCD uriaș de 2.5". Este de remarcat compatibilitatea cu cardurile de memorie CF, un fapt neobișnuit pentru un aparat foto Sony.

CONCLUZIE

Sony DSC-V3 este recomandat cu căldură celor care doresc un aparat foto digital rapid și apreciază calitatea lentilelor Carl Zeiss Vario-Sonnar.



798€ | 12 luni | SONY OVERSEAS

Ricoh **Caplio R1v**



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli • Diafragmă: F3.3 - F4.8 Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 4.8X • Tip memorie externă: SD • Rezoluție maximă: 2560x1920

7.1

Ricoh Caplio R1v are zoom optic 4.8X și CCD 1/2.5" de 5.2 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor de interior și a celor realizate în condiții de iluminare slabă este influențată foarte mult de lipsa unui control automat al blitzului. Astfel, dacă subiectul este mai aproape de un metru, fotografia este supraexpusă, iar dacă subiectul este amplasat la peste 2.5 metri fotografia este subexpusă. Am remarcat apariția aberațiilor cromatice și rar a unor artefacte.

DOTĂRI

Ecranul LCD de 1.8" nu are tratament antireflex, astfel că utilizarea lui în lumina soarelui pune probleme. Nu dispune de senzor luminos de autofocalizare, prin urmare nu sunt rare situațiile în care focalizarea este lentă în condiții de iluminare slabă. La oprirea aparatului obiectivul se retrage în interiorul carcasei, lentilele fiind acoperite automat de o componentă metalică circulară.

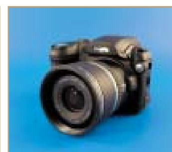
CONCLUZIE

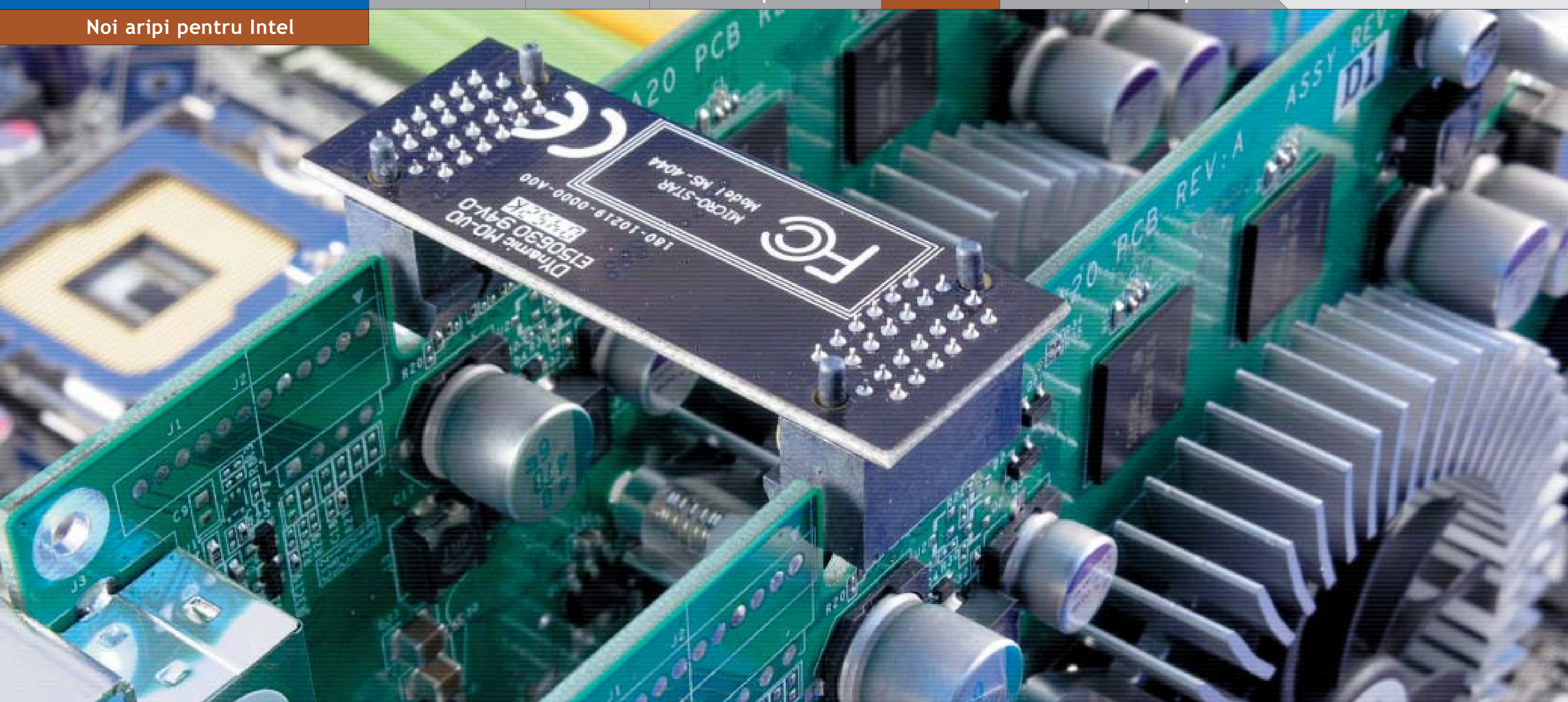
Ricoh Caplio R1v reprezintă o alegere foarte bună pentru acei utilizatori care își doresc un aparat foto compact, rezistent și cu zoom optic de 4.8X.



260€ | 12 luni | ROEL Group

	Panasonic DMC-FZ20-S	Konica Minolta DiMAGE A200	Sony DSC-V3	Canon PowerShot G6	Olympus Camedia C-70 UltraZoom	Olympus Camedia C-770 Zoom	Olympus Camedia C-55 Zoom	Nikon Coolpix 4800
								
Preț	815€	645€	798€	729€	762.16€	497.7€	533€	699€
Detalii tehnice								
Megapixeli efectivi	4.91	7.99	7.07	7.07	7.07	3.91	5.03	3.92
Zoom optic	12X	7X	4X	4X	5X	10X	5X	8.3X
Blitz încorporat	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Blitz extern	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
ISO	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400, 800	Auto, 100, 200, 400, 800	50, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400
Memorie internă	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	13.5MB
Tip memorie externă	SD	CF, IBM microdrive	CF, MS, MS Pro	CF	xD	xD	xD	SD
Card memorie inclus	16MB	Nu	Nu	32MB	32MB	32MB	16MB	Nu
LCD	2.0”	1.8"	2.5”	2"	2”	1.8 "	2”	1.8 "
LCD secundar	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Video out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Diafragmă	F2.8 - F8.0	F2.8 - F3.5 / F11	F2.8 - F4.0 / F8.0	F2.0 - F3.0 / F8	F2.8 - F4.8	F2.8 - F3.7	F2.8 - F4.8 / F8.0	F2.7 - F4.4
Format imagine	JPEG, TIFF	JPEG, RAW	JPEG, RAW, TIFF	JPG, RAW, DPOF	JPEG, RAW, TIFF	JPEG, TIFF	JPEG, RAW, TIFF	JPEG
Viewfinder	Electronic	Electronic	Optic	Optic	Optic	Electronic	Optic	Electronic
Niveluri calitate	2	3	2	3	3	3	4	2
Alimentare	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	4 baterii AA	Lithium-Ion
Dimensiuni	128x106x87mm	115x114x80mm	120x72x63mm	104.9x73.1x72.8mm	102x59x42.5mm	105x69x60mm	110x67x47mm	106x66x54mm
Greutate	556g	505g	390g	380g	280g	310g	340g	295 g
Note								
Calitate foto	10	10	10	10	10	9	9.5	9.5
Dotări	9.54	9.35	9.11	8.44	8.10	8.24	6.75	6.57
Verdict	**9.8**	**9.7**	**9.6**	**9.2**	**9.1**	**8.6**	**8.1**	**8.0**

	Kodak EasyShare 740	FujiFilm FinePix S5500	Casio Exilim Pro EX-P505	Canon PowerShot A520	Konica Minolta DiMAGE Z20	Ricoh Caplio R1v	FujiFilm FinePix S3500
							
Preț	585€	335€	835€	310€	257€	260€	235€
Detalii tehnice							
Megapixeli efectivi	4.97	3.87	4.91	4	4.91	4.91	3.87
Zoom optic	10X	10X	5X	4X	8X	4.8X	6X
Blitz încorporat	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Blitz extern	Nu	Nu	Nu	HF-DC1 (opțional)	Nu	Nu	Nu
ISO	Auto, 80, 100, 200, 400, 800	Auto, 64, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 320	Auto, 64, 100, 200, 400, 800	Auto
Memorie internă	32MB	Nu	7.5MB	Nu	14.5MB	12MB	Nu
Tip memorie externă	SD/MMC	xD	SD/MMC	SD	SD	SD/MMC	xD
Card memorie inclus	Nu	16MB	Nu	16MB	Nu	Nu	16MB
LCD	1.8"	1.5”	2”	1.8”	1.5”	1.8"	1.5”
LCD secundar	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Video out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Diafragmă	F2.8 - F8 / F3.7 - F8	F2.8 - F3.1	F3.3 - F3.6	F2.6 - F5.5	F3.2 - F3.4	F3.3 - F4.8	F2.8 - F3.0 / F8.2
Format imagine	JPEG	JPEG, RAW	JPEG	JPEG	JPEG	JPEG, TIFF	JPEG
Viewfinder	Electronic	Electronic	Nu	Optic	Electronic	Optic	Electronic
Niveluri calitate	3	2	3	3	3	3	1
Alimentare	Lithium-Ion	4 baterii AA	Lithium-Ion	2 baterii AA	4 baterii AA	Lithium-Ion	4 baterii AA
Dimensiuni	98x76x72mm	113x81x79mm	99x56x74mm	91x64x38mm	109x94x82mm	100x55x25mm	100x77x69mm
Greutate	330g	387g	275g	230g	300g	195g	385g
Note							
Calitate foto	8.5	9	8	8.5	8	8	8
Dotări	7.54	6.82	7	6.42	6.56	6.27	5.51
Verdict	**8.0**	**7.9**	**7.5**	**7.5**	**7.3**	**7.1**	**6.8**



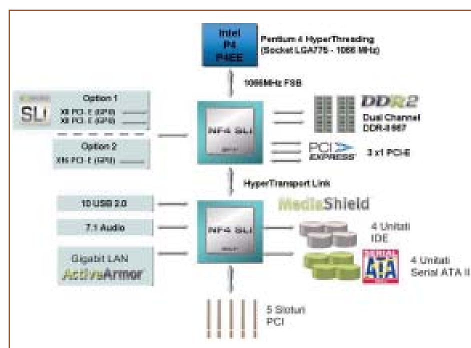
NOI ARIPI PENTRU INTEL
PERFORMANŢĂ PENTRU PENTIUM 4

Una dintre cele mai mediatizate tehnologii ale momentului, NVIDIA SLI este în sfârşit oferită şi pe platformele Intel, primele modele comerciale făcându-şi încet apariţia pe piaţă.

DEŞI MULTĂ LUME A FOST SCEPTICĂ ÎN MOMENTUL lansării SLI de către NVIDIA, mulţi anticipând un deznodământ asemănător cu cel al 3dfx, la aproape un an de la lansare tehnologia se bucură de un succes enorm, chipset-ul nForce4 SLI ce o implementează fiind extrem de bine vândut. Această situaţie a ajutat foarte mult vânzările procesoarelor AMD Athlon64, singurele suportate de chipset-ul nForce4 SLI. Această situaţie însă nu avea să dureze la nesfârşit, NVIDIA proiectând şi versiunea pentru procesoarele Intel. Aceasta a fost anunţată oficial cu prilejul CeBIT 2005 şi poartă numele de nForce4 SLI Intel Edition.

CONCURENŢII

Prima placă de bază cu chipset nForce4 SLI Intel Edition testată de laboratorul hardware XtremPC este P4N Diamond, ce face parte din elita plăcilor de bază MSI, oferind posesorului un card de membru al unui club exclusivist ce beneficiază de suport tehnic superior şi acces la cele mai noi utilitare şi versiuni de BIOS în cel mai scurt timp. Spre deosebire de chipset-ul nForce4 SLI pentru procesoarele Athlon64 şi FX, versiunea Intel Edition este formată din northbridge şi southbridge-ul MCP04. Northbridge-ul are suport pentru două canale PCI Express x8 (mod SLI) sau un canal PCI Express x16 şi unul x1 în mod normal. De asemenea, memoria suportată este de tip DDR2-533MHz sau DDR2-667MHz. Southbridge-ul MCP04 aduce suport pentru interfaţa Serial ATA II şi integrează un controller Gigabit LAN. MSI foloseşte un chip Silicon Image pentru a creşte la şase numărul de conectori Serial ATA II. Nici pentru controller-ul audio nu sunt făcute compromisuri, MSI optând pentru Creative Sound Blaster Live 24 bit modificat pentru a oferi suport de sunet pe 7.1 canale şi decodare Dolby Digital. Un al doilea controller Gigabit LAN produs de Marvel şi chip-ul Firewire VIA 6306 completează dotările excelente ale MSI P4N Diamond. Unul dintre punctele forte ale lui MSI P4N Diamond este lipsa switch-ului mecanic SLI, trecerea din mod SLI în mod normal făcându-se automat.



➲ Arhitectura chipset-ului nForce4 SLI Intel Edition diferă de versiunea pentru procesoarele AMD

Pentru AMD am folosit una dintre primele plăci de bază SLI: ASUS A8N-SLI Deluxe şi varianta K8N Diamond de la MSI. Principala diferenţă între aceste plăci este lipsa celor doi conectori PCI Express x1 pe K8N Diamond, MSI considerând că aceştia nu sunt necesari, decizie cu care putem fi de acord ţinând cont de nivelul ridicat al dotărilor, asemănător cu cel oferit de P4N Diamond. Numărul total de conectori Serial ATA II este şi el impresionant: nici mai mult, nici mai puţin de opt dispozitive de stocare fiind suportate. Ambele plăci de bază pentru Athlon64 au chipset-ul răcit activ cu ventilator de dimensiuni mici şi turaţie ridicată de funcţionare ce produce un nivel ridicat de zgomot. Răcirea activă este necesară deoarece nForce4 SLI pentru Athlon64 este o soluţie single chip ce se încălzeşte puternic.

Una dintre cele mai cunoscute plăci de bază cu chipset nForce4 SLI, DFI LanParty nf4 SLI-DR oferă dotări inedite precum un rucsac de transport al PC-ului, un kit pentru sleeving-ul cablurilor de la sursa de alimentare, un front pannel cu conectori Firewire, S/PDIF şi Serial ATA. Inediţi sunt şi placa de sunet detaşabilă Karajan, şi conectorii sensibili la lumină ultravioletă. Metoda de trecere din modul de lucru SLI la cel normal este complicată şi presupune schimbarea unui set de şase jumperi. Pentru aceasta DFI oferă o unealtă specială. Una

	MSI P4N Diamond	ASUS A8N-SLI Deluxe	DFI LanParty nf4 SLI-DR	MSI K8N Diamond
				
Distribuitor	Best Computers / Skin Media	Depozitul de Calculatoare / Tornado Sistems	pc-coolers.ro	Best Computers / Skin Media
Preț / Garanție	222€/222€ / 36 luni/36 luni	190.77$/195$ / 36 luni/36 luni	187€ / 24 luni	208.5€/208.5€ / 36 luni/36 luni
Detalii tehnice				
Socket/Chipset/FSB	Socket LGA775 / nForce4 SLI IE / 1066MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz
Sloturi	2PCI-Ex x16, 1xPCI-Ex x1/ 2 PCI	2xPCI-Ex x8 / 2 PCI-Ex x1 / 3 PCI	2xPCI-Ex x8 / 1 PCI-Ex x1 / 1xPCI-Ex x4 / 2 PCI	2xPCI-Ex x8/ 3 PCI
Memorie / Capacitate	DDR2 667 / 16GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 3 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	8 USB 2.0, 2 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	-/2xATA133, 6xSerial ATA II	- /2xATA133, 8xSerial ATA II	- /2xATA133, 8xSerial ATA II	- /2xATA133, 8xSerial ATA II
Extra	Creative Sound Blaster Live, cabluri IDE rotunjite	Bundle software, conectori Serial ATA externi	Geantă transport PC, cabluri IDE rotunjite, sleeving sursă alimentare, Front Panel	Cabluri IDE rotunjite, Bluetooth, WiFi 802.11g
Overclocking				
FSB/Multiplicator	100-350MHz/Da	200-400MHz / 4x-11x	200-456MHz / 4x-11x	200-400MHz / 4x-11x
V Core / DIMM / PCI-E / Chipset	Da / Da / Nu / Da	Da / Da / Nu / Nu	Da / Da / Nu / Da	Da / Da / Nu / Da

dintre problemele cu care ne-am confruntat în momentul activării SLI a fost transmiterea semnalului video către a doua placă video în clipa încărcării sistemului de operare. După activarea SLI din driverele nForce acest lucru s-a remediat, însă pentru posesorii unui singur monitor dispariția semnalului video în momentul încărcării sistemului de operare cu siguranță este un motiv de supărare, rezolvarea fiind fixarea cablului de semnal VGA la conectorul celui de-al doilea adaptor grafic.

SISTEMUL DE TEST

Datorită diferențelor arhitecturale ale platformei AMD și Intel o parte din componentele de bază sunt diferite. Astfel platforma AMD a fost compusă dintr-un procesor Athlon64 3500+, 1GB DDR400 Geil Value cu timing-urile CL2.5-4-4-8, iar sistemul Intel dintr-un procesor Pentium 4 Prescott 3.6GHz LGA775, 1GB DDR2-533 Geil Ultra cu timing-uri CL3-3-3-8. Componentele comune au fost harddisk-ul Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB, sursa de alimentare Antec Smartpower 400W și cele două plăci video Leadtek WinFast PX6600 GT Extreme cu frecvențe de funcționare de 550MHz pentru GPU și 1120MHz memorie. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional cu Service Pack 2 instalat. Variantele de drivere folosite au fost Forceware 71.89 pentru plăcile video NVIDIA și nForce 5.10 pentru plăcile de bază. Pentru a evalua performanța SLI pe cele două platforme am calculat în procente diferența dintre rezultatele obținute în fiecare test în mod SLI și în mod normal, apoi am făcut o medie aritmetică.

CONCLUZIE

Apărut de aproape un an, chipset-ul nForce4 SLI a fost singura alegere pentru utilizatorii entuziaști datorită sporului de performanță oferit în jocuri. Fiind disponibil la început doar pentru procesoarele AMD, fanii Intel au în sfârșit de ce să se bucure, NVIDIA oferind acum și versiunea pentru procesoarele Pentium 4 LGA775. După cum se poate observa din rezultatele testului nostru, sporul de performanță în momentul activării SLI pe o platformă Intel este cu foarte puțin mai mic decât cel obținut pe o platformă AMD.

Acest lucru poate fi pus și pe seama driverelor, în cazul AMD o nouă variantă Forceware aducând un spor semnificativ de performanță. Cu siguranță și în cazul nForce4 SLI Intel Edition ne puteam aștepta la creșteri semnificative de performanță în viitoarele generații de drivere. De asemenea, fanii ATI nu mai au foarte mult de așteptat, lunile următoare urmând a fi prezentată tehnologia concurentă SLI, numită Multi VPU.

Ionuț Popa

Rezultate teste SLI AMD vs Intel

	MSI P4N Diamond			ASUS A8N-SLI Deluxe			DFI LanParty nf4 SLI-DR			MSI K8N Diamond		
	SLI	Normal	Diferență	SLI	Normal	Diferență	SLI	Normal	Diferență	SLI	Normal	Diferență
Far Cry 1280	102.90	74.54	**37.6%**	106.76	73.92	**44.4%**	107.12	73.88	**45.1%**	106.73	74.13	**43.9%**
Far Cry 1600	82.77	52.78	**56.8%**	82.93	52.92	**56.7%**	83.18	52.68	**57.8%**	82.93	52.81	**57.0%**
Far Cry 1024 4X/8X	91.06	60.92	**49.4%**	91.52	62.20	**47.1%**	91.53	62.21	**47.1%**	92.10	60.92	**51.1%**
Far Cry 1280 4X/8X	63.66	40.15	**58.5%**	63.58	40.75	**56.0%**	63.39	40.85	**55.1%**	63.56	40.01	**58.8%**
UT2004 1280	84.21	88.29	**-4.8%**	91.68	94.97	**-3.5%**	92.64	97.58	**-5.3%**	93.31	95.12	**-1.9%**
UT2004 1600	84.02	84.80	**-0.9%**	90.88	89.53	**1.5%**	91.96	98.95	**-7.6%**	92.78	89.67	**3.4%**
UT2004 1024 4X/8X	84.05	87.72	**-4.3%**	91.51	94.25	**-2.9%**	92.96	96.85	**-4.1%**	92.69	94.40	**-1.8%**
UT2004 1280 4X/8X	83.51	76.44	**9.2%**	90.74	78.32	**15.8%**	91.98	76.35	**20.4%**	92.11	77.86	**18.3%**
DOOM 3 1280	84.9	62.9	**34.9%**	85.7	62.6	**36.9%**	86.6	62.9	**37.6%**	86.0	62.7	**37.1%**
DOOM 3 1600	72	45.8	**57.2%**	73.1	46.4	**57.5%**	73.1	46.4	**57.5%**	72.5	45.7	**58.6%**
DOOM 3 1024 4X/8X	72.1	46.7	**54.3%**	72.5	46.4	**56.2%**	72.6	46.3	**56.8%**	71.6	46.4	**54.3%**
DOOM 3 1280 4X/8X	48.9	29.4	**66.3%**	48.4	29.3	**65.1%**	48.6	29.3	**65.8%**	48.6	29.3	**65.8%**
Half Life 2 1280	81.27	51.35	**59.2%**	82.45	51.05	**61.5%**	83.10	51.19	**62.3%**	82.77	50.92	**62.5%**
Half Life 2 1600	71.59	41.92	**70.7%**	72.10	41.86	**72.2%**	72.16	41.90	**72.2%**	72.59	42.04	**72.6%**
Half Life 2 1024 4X/8X	76.41	49.87	**53.2%**	77.05	50.29	**53.2%**	77.50	50.80	**52.5%**	77.39	49.98	**58.3%**
Half Life 2 1280 4X/8X	39.47	30.37	**29.9%**	39.50	30.70	**28.6%**	39.27	30.81	**27.4%**	39.30	30.45	**29.2%**
AquaMark3 Default	71055	58526	**21.4%**	68176	58128	**17.2%**	69745	59181	**17.8%**	69354	57615	**20.3%**
3DMark01 Default	20331	19640	**3.5%**	19866	19501	**1.8%**	20480	20396	**0.4%**	20305	19482	**4.2%**
3DMark03 Default	15200	9115	**66.7%**	14906	8952	**66.5%**	14910	9010	**65.4%**	14944	8891	**68.0%**
3DMark05 Default	6623	3949	**67.7%**	6781	3905	**73.5%**	6759	3932	**71.8%**	6774	3854	**75.7%**
Creștere medie			**39.32%**			**40.26%**			**39.80%**			**41.77%**

Davio Media Center PLATINUM







Davio Media Center PLATINUM este primul produs multimedia de tip Media Center lansat pe piața românească. Integrează o parte dintre cele mai performante facilități oferite de tehnologia IT. Aproape toate funcțiile multimedia hardware și software sunt accesibile prin intermediul MultiMedia Center Wellton Way, o interfață realizată integral în limba română. Această interfață poate fi configurată de utilizator. Astfel, se pot adăuga sau elimina butoane și personaliza acțiuni. Cu ajutorul sistemului Davio Media Center PLATINUM se pot viziona și înregistra emisiuni TV și se poate programa înregistrarea emisiunilor preferate într-un mod foarte simplu și intuitiv. Se pot viziona și înregistra filme în orice format și de pe aproape orice mediu de stocare (CD, DVD, carduri de memorie, memorii flash pe USB). Chiar și atunci când sunteți așezat comod în fața aparatului TV puteți naviga pe Internet cu ajutorul telecomenzii sau folosind tastatura și mouse-ul wireless. Davio Media Center PLATINUM se înscrie cu succes în conceptul de casă digitală lansat de Intel în care computerul evoluează într-un dispozitiv all-in-one care să includă și funcțiile de TV, audio și video.

MEDIA CENTER

Interfața software-ului MultiMedia Center Wellton Way este în limba română și este destinată celor care nu știu să folosească foarte bine un computer sau utilizatorilor care doresc să acceseze mai ușor și mai comod funcțiile multimedia.

După ce sistemul de operare Windows XP s-a inițializat, pe ecran apare meniul principal al MultiMedia Center Wellton Way. Fiecare fereastră de meniu are 12 butoane vizibile, dar și între unul și patru butoane ascunse care devin vizibile pe rând în momentul în care cursorul este poziționat într-un anumit perimetru.

Primul buton din meniul principal accesează playerul TV.LinkX. Spre deosebire de playerele TV obișnuite, cel inclus în acest MultiMedia Center oferă avantaje foarte interesante. Cel mai util este ghidul TV EPG (Ghidul Electronic al Programelor) care se actualizează automat prin Internet pentru 42 de posturi TV o dată pe săptămână. Astfel, în timp ce vizionăm orice post TV, dacă accesăm funcția EPG atunci pe ecran sunt afișate sub formă de tabel programele TV de pe toate canalele. Mai mult decât atât, se poate naviga prin acest tabel și în momentul în care se alege o anumită emisiune se deschide un nou meniu în care putem specifica dacă dorim să programăm înregistrarea ei. Aici se pot specifica frecvența înregistrărilor (o singură dată, zilnic, toate episoadele din intervalul orar ales), calitatea (ridicată, medie, scăzută sau personalizată) și intervalele de siguranță înainte și după ora de emisie stabilită.

În intervalul în care este programată o înregistrare nu se poate accesa playerul TV TV.LinkX. Dacă doriți să vizionați o emisiune în timp ce aceasta este înregistrată trebuie să accesați funcția "Ghid TV" și apoi "Biblioteca video". Aici veți găsi înregistrările TV, iar prima este chiar cea care se realizează în acel timp. Dacă selectați acel fișier, puteți viziona tot ce s-a înregistrat din emisiune până la respectivul moment. Fișierele sunt denumite automat în funcție de numele programului respectiv, dată și oră, fiind foarte ușor de identificat: "nume program_număr_dată_oră începere oră terminare".

Este de menționat că în detaliile tehnice este specificat faptul că MultiMedia Center Wellton Way suportă tunerele duale. Din păcate, nu am avut cum să testăm acest lucru.

Tot din meniul principal se poate accesa funcția vizionare DVD, playerul DVD fiind PowerDVD5. Dacă se accesează butonul "Foto" se pot vizualiza imaginile de pe harddisk sau din rețea. Sub butonul "Divertisment" se află o fereastră care conține diverse link-uri către site-uri de internet (muzică, vreme, știri).

Fișierele audio sunt redate prin intermediul unui player integrat în timp ce la accesarea din interfața MultiMedia Center Wellton Way a unui fișier video pornește aplicația Media Player. Toate formatele video încercate de noi au rulat corespunzător, însă subtitrarea fișierelor DivX nu se poate reda cu Media Player (acest lucru se poate realiza de utilizator prin instalarea unor programe adiționale).

Locurile unde sunt salvate fișierele video, capturile etc. sunt configurabile din meniul "Setări MMC" din "Setări avansate".

TELECOMANDA

În partea superioară sunt amplasate opt butoane de sistem. Primul buton este codat cu un semn de întrebare și acționează deschiderea unui meniu de ajutor. De obicei acest meniu este în limba română, dar am întâlnit și situații în care ajutorul ne-a fost oferit într-o limbă străină. Al doilea





buton accesează meniul principal, dar fără a opri funcţia pe care o rulaţi, spre deosebire de butonul marcat cu un "X", ce închide fereastra şi aplicaţia curentă, revenind la meniul principal. Cu litera "Z" este codat butonul de zoom, util în special atunci când navigaţi pe Internet şi sunteţi poziţionat la o distanţă prea mare pentru a citi de pe ecran. Butonul "power" închide sistemul, iar cel marcat cu un glob pământesc porneşte funcţia de ghid WebTV.

Urmează trei butoane care emulează funcţia de mouse (această funcţie poate fi folosită încă de la ecranul de logare din Windows XP).

În continuare sunt grupate 12 butoane media. Primele şase sunt destinate navigării în timpul rulării unui material media (anterior, pornit, următorul, înapoi, stop, înainte), urmează unul pentru reglajul volumului audio, cel de oprire a sonorului şi unul pentru schimbarea canalelor TV (sus, jos). Ultimele butoane din acest grup sunt cele pentru înregistrare, pauză şi deschiderea unităţii DVD (sau a unui fişier de pe harddisk).

În partea de jos sunt 12 butoane numerice. Este interesant conceptul prin care orice funcţie afişată în interfaţa software-ului Media Center poate fi acţionată rapid prin ajutorul acestor butoane numerice (fiecare funcţie afişată în meniul curent are în colţul din stânga sus alocată o cifră corespunzătoare cu cea de pe telecomandă).

PERFORMANŢA HARDWARE

Davio Media Center PLATINUM este în esenţă un computer dotat cu placă de bază ASUS P5GD1-VM, 1GB memorie DDR400 (2.5-4-4), placă video GeForce 6600, harddisk SATA de 200GB, placă audio integrată, sursă SFX 250W PFC. În partea frontală sunt amplasate două porturi USB 2.0 şi doi conectori audio.

Unitatea de optică a fost foarte bine aleasă pentru un media center, fiind un DVD Writer LG GSA-4163B. Acesta este compatibil cu mediile dual layer, cât şi cu următoarele formate: DVD+R, DVD+R DL, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM, CD-R, CD-RW. Poate scrie DVD+R /DVD-R cu viteza de 16X şi DVD+RW cu 8X.

Tunerul TV ales de integrator este Hauppage WinTV 250 cu chipset Conexant MPEG II A/V CX23416-12. Calitatea imaginii oferite de Hauppage WinTV 250 este bună pe majoritatea canalelor TV şi este de menţionat că poate realiza codare video hardware MPEG-2. Pe calitate ridicată o secundă de înregistrare video ocupă 0.65MB, prin urmare 10 minute vor ocupa aproximativ 390MB.

Cu toate că tunerul TV este dotat şi cu modul radio FM, Media Center-ul realizează conectarea la posturile de radio prin intermediul Internetului.

Fiind un computer, orice upgrade este posibil şi foarte uşor de realizat. Sistemul este sigilat astfel încât operaţiile de upgrade pot fi realizate doar de distribuitor.

Din punct de vedere al performanţelor, placa video şi procesorul permit rularea fără probleme a jocurilor, iar operaţiile de editare video nu vor pune în dificultate sistemul.

Davio Media Center este disponibil şi în varianta GOLD (procesor Intel Pentium 2.8GHz, 512MB).

CONCLUZIE

Davio Media Center PLATINUM este primul media center comercializat în România şi testat de noi. Credem că integratorul şi-a atins scopul de a oferi un sistem multimedia puternic, bine dotat, dar mai ales uşor de folosit chiar şi de cei care nu ştiu să utilizeze un computer. Este important de menţionat că instalarea calculatorului şi configurarea softului Media Center se face gratuit de către o echipă din cadrul Complet Electro Serv, pentru orice client care a achiziţionat Davio Media Center PLATINUM sau GOLD.

Preţ	Garanţie	Contact
1428$	24 luni	Media Galaxy

Detalii tehnice

CPU: **Intel Pentium 4 530 (3GHz)** · Placă de bază: **ASUS P5GD1-VM** · Memorie: **1GB DDR400** Placă video: **GeForce 6600** · Stocare: **200GB** · Unitate optică: **DVD Writer LG GSA-4163B** · Placă de sunet: **OnBoard** · Carcasă: **Davio** · Tuner TV: **Hauppauge WinTV-PVR 250** · Firewire: **3** · USB 2.0: **4**

Teste

3DMark2001	**12445**	Conversie WMV	**50.894 fps**
PCMark2004	**4502**	Conversie DivX	**65.578 fps**
PCMark2004 CPU	**4573**	Sisoft Sandra CPU Dhry	**8844 mips**
File compresion	**4.438**	Sisoft Sandra CPU Whet	**6188 mflops**
File encryption	**56.052**	Sisoft Sandra Mem. Int	**4462 MB/s**
Randare pagină web	**5.385 de pagini /secundă**	Sisoft Sandra Mem. Float	**4459 MB/s**

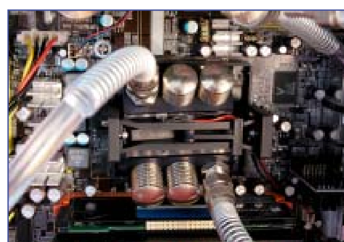
Performanţe

Performanţă: **9.5** Dotări: **9.5**

9.50

Red Devil







Deşi numele nu le inspiră încredere utilizatorilor "cuminţi", Red Devil are o alură impunătoare, impresie ce se păstrează şi în privinţa interiorului.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cele mai puternice componente ale momentului au fost asamblate pentru a oferi maximum de performanţă. Răcirea cu apă asigură funcţionarea în siguranţă a procesorului Athlon FX-55 şi a celor două plăci video GeForce 6800 Ultra. Mai multe neoane colorate uşurează observarea componentelor la lucru prin geamul lateral decupat manual. Un display LCD livrat împreună cu sistemul de răcire afişează diferiţi parametri ai sistemului, setabili de utilizator.

PERFORMANŢE

Frecvenţele maxime stabile atinse au fost de 2805MHz pentru procesor, la un FSB de 255MHz ce corespunde unei frecvenţe a memoriei DDR510, iar plăcile video au fost supratactate la 468MHz GPU şi 1180MHz memorie. Astfel, am obţinut 91101 de puncte în AquaMark3, 31550 în 3DMark01, 24491 în 3DMark03 şi 11302 puncte în 3DMark05.

CONCLUZIE

Punctele negative ale lui Red Devil constau în zgomotul produs de sistemul de răcire la turaţie maximă şi preţul de achiziţie exorbitant. Acestea nu ne împiedică însă să ne dorim acest sistem.

Preţ	Garanţie	Contact
6000€	12 luni	IT Direct

Detalii tehnice

CPU: **Athlon FX-55 2.6GHz** · Placă de bază: **DFI LanParty UT nForce4 SLI-D** · Memorie: **4x512MB Corsair CMXP512-3200XL** · Placă video: **2xGainward GeForce 6800 Ultra** · Stocare: **4xMaxtor DiamondMax 10 Plus 250GB** · Unitate optică: **CD-Writer ASUS QuieTrack 52x32x52x** Placă de sunet: **OnBoard** · Carcasă: **Lian-Li PC-V2000** · Sursă: **Antec NeoPower 480W**

Teste

Far Cry 1280	**137.78**	DOOM 3 1280	**118.7**
Far Cry 1600	**131.28**	DOOM 3 1600	**109.6**
Far Cry 1024 4X/8X	**136.46**	DOOM 3 1024 4X/8X	**116.1**
Far Cry 1280 4X/8X	**112.05**	DOOM 3 1280 4X/8X	**98.3**
UT2004 1280	**115.46**	Half Life 2 1280	**101.69**
UT2004 1600	**115.37**	Half Life 2 1600	**95.51**
UT2004 1024 4X/8X	**116.22**	Half Life 2 1024 4X/8X	**102.93**
UT2004 1280 4X/8X	**113.28**	Half Life 2 1280 4X/8X	**90.90**
AquaMark3 Default	**83416**	Conversie WAV-MP3	**23"**
3DMark01 Default	**28821**	Arhivare WinACE	**5'15"**
3DMark03 Default	**22116**	PCMark2004 DivX Conversion	**70.828**
3DMark05 Default	**10429**	Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	**5816**
Comanche4 640x480	**79.74**	PCMark2004HDD	**7020**

Performanţe

Teste: **10** Dotări: **9.5**

9.75

Foxconn
E-bot







E-bot este primul model mini PC produs de Foxconn și folosește consacrata platformă Socket 478.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Cu un design ce aduce aminte de un prăjitor de pâine, Foxconn E-bot include funcționalități avansate într-un spațiu foarte redus. Pe lângă conectorii frontali aflați sub o ușiță rabatabilă, E-bot dispune în partea de sus de un Card Reader 8-in-1 ce iese la iveală printr-o scurtă apăsare, aceeași procedură fiind folosită pentru ascunderea lui. Un display LCD afișează parametri precum starea sistemului, data și ora. Când sistemul de operare nu este inițializat utilizatorul poate asculta melodii în format CD-Audio, butoanele de control fiind dispuse circular pe masca frontală, pe ecranul LCD fiind afișate numărul melodiei curente și durata. E-bot este dotat de Foxconn cu o unitate COMBO slim cu panou frontal ce se încadrează perfect în stilul măștii frontale. Sub aceasta printr-un mecanism destul de complicat se montează harddisk-ul sistemului. Sistemul de răcire al procesorului folosește heatpipe-uri și este dotat cu un ventilator cu diametrul de 80mm, ce are și rol de evacuare a aerului cald din carcasă. Pentru transportul ușor partea superioară a lui E-bot integrează un mâner. Un lucru inedit este sursa de alimentare externă cu o putere maximă de 200W. Placa de bază 661FXSA folosește un conector Molex obișnuit pentru alimentare. Chipset-ul SiS 661FX suportă procesoarele Intel Pentium 4 Socket 478 și este dotat cu chip grafic integrat, northbridge-ul necesitând răcire activă cu un ventilator de 40mm gălăgios. Pentru asigurarea unei ventilații corespunzătoare, Foxconn folosește pentru E-bot panouri laterale perforate cu orificii de aerisire. Coloritul negru cu portocaliu al acestora este singurul lucru care poate stârni nemulțumiri din punct de vedere al aspectului.

CONCLUZIE

Iubitorii mini PC-urilor vor fi plăcut impresionați de Foxconn E-bot.

Preț	Garanție	Contact
285$	24 luni	Omnitech Trading

Detalii tehnice

Dimensiuni (Lxlxh): **299x178x273mm** · Greutate: **4.87kg** · Putere sursă: **200W** · Curent maxim 12V: **N/A**
Ventilatoare/lăcașuri: **1/1** · 5.25" externe: **0** · 3.5" externe: **0** · 3.5" interne: **1** · Șine de montare: **Nu**
HDD detașabil: **Nu** · Geam lateral: **Nu** · Material construcție: **Oțel** · Extra: **Card Reader 8-in-1, COMBO drive**

Performanțe — **9.25**

Construcție: **8** · Dotări: **9.5**

Arctic Cooling
Silenium T1







Pentru atingerea scopului declarat de operare la un nivel sonor foarte coborât Arctic Cooling Silenium T1 folosește o construcție foarte neobișnuită.

DOTĂRI

Pentru a introduce aer rece Silenium T1 folosește o grilă perforată în partea de jos a carcasei, ce este supraînălțată prin montarea pe un cadru de plastic cu fante laterale. Aerul încălzit de componente este apoi evacuat de cele două ventilatoare montate în locul tradițional al sursei de alimentare. Sursa Seasonic de 350W este montată în partea de jos din fața carcasei și este dotată la rândul ei cu două ventilatoare ce evacuează aerul din carcasă. Unul dintre cele două lăcașuri de 3.5" este montat cu cabluri elastice și folosește o incintă de aluminiu pentru răcirea eficientă a harddisk-ului. În partea laterală a măștii frontale găsim două porturi USB și conectori audio. Utilizarea aluminiului de 0.8mm nu crește foarte mult greutatea carcasei. Se remarcă ventilatoarele Arctic Cooling fără cadru și cu design rotunjit al palelor ce au rolul de a înlătura zgomotul produs de turbulențe, însă au ca efect negativ nedirijarea exactă a curentului de aer.

PERFORMANȚE

Prin folosirea unui cooler silențios pentru procesor nivelul sonor emis în IDLE de către Arctic Cooling Silenium T1 este foarte scăzut, acesta crescând treptat în LOAD, depinzând și de temperatura camerei în care este amplasat sistemul. Procedeul de montare a harddisk-ului se dovedește foarte eficient pentru atenuarea vibrațiilor în SEEK.

CONCLUZIE

Cei care au nevoie de un calculator silențios vor găsi în Arctic Cooling Silenium T1 un foarte bun punct de plecare. Nu trebuie neglijată nici alegerea componentelor cu consum redus de curent ce necesită o răcire modestă.

Preț	Garanție	Contact
110$	24 luni	Top Quality Computers

Detalii tehnice

Dimensiuni (Lxlxh): **450x435x180mm** · Greutate: **11.5kg** · Putere sursă: **350W** · Curent 12V: **17A**
Ventilatoare/lăcașuri: **4/4** · 5.25" externe: **2** · 3.5" externe: **2** · 3.5" interne: **2** · Șine de montare: **Da**
HDD detașabil: **Da** · Geam lateral: **Nu** · Material construcție: **Oțel**

Performanțe — **8.75**

Construcție: **9.25** · Dotări: **8**

Dell
Latitude X300







Superportabilele fac parte din categoria de notebook-uri dedicate în special persoanelor ce călătoresc mult, iar greutatea reprezintă un factor esențial în deplasările acestora.

PRIMA IMPRESIE
Am apreciat aspectul simplu pe nuanțe de gri al lui X300 și ușurința în manevrarea acestuia.

PERFORMANȚE
Cum era și normal, în aplicații 3D notebook-ul nu excelează din cauza chip-ului grafic 855GM integrat. Nici la capitolul autonomie nu stă prea bine, acumulatorul de doar 1900mAh fiind vinovatul în acest caz.

PORTABILITATE
Cu o greutate de doar 1.3kg, incluzând aici bateria, și cu dimensiunile specifice notebook-urilor de 12", Latitude X300 este foarte ușor de transportat aproape în orice geantă.

DOTĂRI
Mărimea redusă nu influențează negativ capitolul dotări, pe lateralele carcasei fiind două porturi USB 2.0, o mufă Firewire și un receptor infraroșu. Conectivitatea wireless este reprezentată de rețeaua 802.11g și tehnologia Bluetooth. Lângă conectorul de alimentare de la priză sunt dispuse mufele de conectare la rețea sau la o linie telefonică digitală, dar și un cititor de carduri de memorie SD. Din păcate, unitatea CDRW/DVD este instalată doar în Docking Station, ce vine livrat standard în pachet alături de o geantă, un mouse și un pad cu sigla Dell. Pe Docking mai găsim o mufă PS2, una Firewire, două USB 2.0, un conector paralel și unul serial.

CONCLUZIE
Recomandat persoanelor ce călătoresc des, dar nu pe distanțe lungi fără achiziționarea unei baterii de rezervă.

Preț	Garanție	Contact
1520€	36 luni	Diverta

Detalii tehnice
Procesor: **Intel Pentium M 738 1.4GHz** · Memorie RAM: **640MB** · Display: **12.1" XGA 1024x768**
HDD: **60GB** · USB 2.0 / Firewire: **4/2** · Dimensiuni: **274x234x23mm** · Greutate: **1.3kg**

Teste			
Aplicații 3D	**1h și 10'**	SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	**1700**
Aplicații audio	**1h și 59'**	SiSoft Sandra 2004 Memory float	**1702**
Test Mobile PC	**2h și 13'**	SiSoft Sandra 2004 HDD	**22MB/s**
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	**6019**	PCMark04	**2326**
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	**1942**	3DMark2001 SE1024x768	**1939**

Performanțe
Autonomie: **7** · Dotări: **9.4** · Performanță: **8.5** — **8.3**

Acer
TravelMate C302XMi







Seria TravelMate C300 de la Acer face parte din categoria de portabile Tablet PC, ce au ca principal avantaj posibilitatea rotirii ecranului cu 180 de grade și funcția de Touch Screen.

PRIMA IMPRESIE
La prima vedere sistemul ne-a atras atenția prin dimensiuni, prea mari pentru un Tablet PC. Are colțurile rotunjite, iar carcasa întregului sistem este confecționată din plastic.

PERFORMANȚE
Impresionant este timpul obținut la rularea testului Mobile PC, de peste trei ore și jumătate. Cu toate că rezultatul testului de andurantă în aplicații 3D se apropie de două ore, punctajul obținut în 3DMark2001 reprezintă punctul slab al acestuia.

PORTABILITATE
Dimensiunile mari ale carcasei nu îl recomandă utilizatorilor ce doresc un Tablet PC. În schimb, privit ca notebook, greutatea nu reprezintă un dezavantaj la transportarea acestuia.

DOTĂRI
Sistemul ne-a impresionat prin dotarea cu unitate optică DVD+RW ce poate inscripționa și discurile dual layer. În partea din spate dispune de două porturi USB 2.0, o mufa Firewire cu patru pini, port S-Video și posibilitatea atașării la un Docking Station. Se poate conecta la o rețea de calculatoare, cu sau fără fir, sau la o linie telefonică. Ecranul de 14.1" are imaginea clară chiar și la nivelul minim al luminozității. Card Reader-ul, conectabil pe PCMCIA, poate citi memorii SD, MMC, MS (Pro), SM.

CONCLUZIE
Recomandat pentru folosirea ca Tablet PC doar în cazul când mărimea nu este importantă.

Preț	Garanție	Contact
1700€	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice
Procesor: **Intel Pentium M725 1.6GHz** · Memorie RAM: **512MB (2x256)** · Display: **14.1" XGA 1024x768**
HDD: **60GB** · USB 2.0 / Firewire: **2/1** · Dimensiuni: **326x272x36mm** · Greutate: **2.74kg**

Teste			
Aplicații 3D	**1h și 58'**	SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	**2196**
Aplicații audio	**3h și 49'**	SiSoft Sandra 2004 Memory float	**2198**
Test Mobile PC	**3h și 47'**	SiSoft Sandra 2004 HDD	**20MB/s**
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	**6875**	PCMark04	**2744**
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	**2215**	3DMark2001 SE1024x768	**2450**

Performanțe
Autonomie: **9** · Dotări: **8.8** · Performanță: **9** — **9.0**

35.568.000 lei (3556.8 lei noi)



AMD Turion ML30
(1.6GHz, 1MB L2, FSB400)
512MB DDR, expandabil 2GB
HDD 60GB; DVDRW dual double layer
SiS M760GX integrat, 64MB share
audio integrat, boxe integrate
WiFi 802.11b/g, LAN, Modem 56K
Display 15.4" TFT, 1280 x 800
Windows® XP Home Edition
USB 2.0, VGA, autonomie 3h
Greutate: 2.8kg
Garantie: 12 luni

ACER Aspire 5002WLMi

45.450.000 lei (4545 lei noi)



Intel® Pentium® M 730
(1.6GHz, 2MB L2, FSB533)
512MB DDR (2 x 256), expandabil 2GB
HDD 60GB; DVDRW dual
ATi Mobility Radeon X600 64MB DDR
audio integrat, boxe integrate
WiFi 802.11b/g, IrDA, LAN, Modem 56K
Display 15.4" TFT, 1280 x 800
Windows® XP Home Edition
USB2.0, FireWire, VGA,
TV-Out, autonomie 4h
Greutate: 2.95kg
Garantie: 12 luni

ACER TravelMate 4101WLMi

72.890.000 lei (7289 lei noi)



Intel® Pentium® M 735
(1.7GHz, 2MB L2, FSB400)
512MB DDR, expandabil 2GB
HDD 80GB; DVD SuperMulti double layer
NVIDIA GeForce FX Go5700, 128MB DDR
sistem SRS® WOW™ TruSurround XT™,
boxe Harman Kardon®
WiFi 802.11b/g, Bluetooth, LAN, Modem 56K
Display 15.4" TFT, 1440 x 900; 450 cd/m²
Windows® XP Home Edition
Tv-tuner integrat, telecomanda, VGA,
FireWire, S-Video In/Out, S/PDIF, USB 2.0,
Dolby AC3 digital, D-Video out,
5in1 media reader, autonomie 2.18h
Greutate: 3.9kg
Garantie: 24 luni

TOSHIBA Qosmio F10-136

7.684.000 lei (768.4 lei noi)



Capacitate 4 GB
Acumulator Li-Ion, autonomie 18h
Incarcare in 4h (1h fast charge 80%)
Compatibil AAC, MP3 (VBR), AIFF, WAV
LCD 1.67" greyscale /w LED backlight
Porturi: docking, telecomanda,
minijack stereo
skip protection 25 minute, conectare
FireWire, casti incluse, AC adapter,
cablu FireWire, belt clip
Greutate: 102 grame
Garantie: 12 luni

APPLE iPod mini

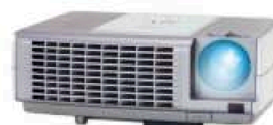
17.999.000 lei (1799.9 lei noi)



Senzor CCD 4 Megapixeli (2288 x 1712)
Zoom: 10X Optic / 4X Digital
ISO: Auto, 64, 100, 200, 400
Apertura: F 2.8 - F 3.7
Shutter: 16 sec. - 1/1000 sec.
Memorie: 128 MB xD Picture Card
Format: JPEG/TIFF/MPEG4
LCD 1.8" TFT
TruePic Turbo, super macro 3cm, hot shoe,
captura video 640 x 480, aperture/ shutter
priority, acumulator Li-Ion, USB, A/V out,
metal body
Greutate: 280 grame
Garantie: 12 luni

OLYMPUS C-770 UltraZoom

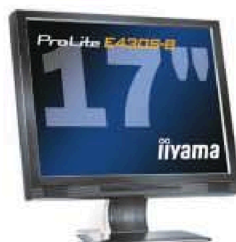
29.420.000 lei (2942 lei noi)



Tehnologie DLP
Rezolutie SVGA 800 x 600
Luminozitate: 1500 ANSI
Contrast: 2000:1
Lampa: 200W
Distanta proiectie: 1.2 - 10 m
Diagonala: 0.7 - 7 m
Intrari: RGB (D-sub), composite video,
S-video, audio
interfata USB, telecomanda, ECO mode,
difuzoar integrat, format 4:3 si 16:9,
geanta transport
Greutate: 2.4 kg
Garantie: 24 luni

TOSHIBA S9

10.627.000 lei (1062.7 lei noi)



17" TFT LCD (TN Wide Angle)
Rezolutie: 1280 x 1024
Latenta: 8 ms
Contrast: 700:1
Luminozitate: 300 cd/m²
Unghiuri: 150°/ 135°
TCO 99
D-sub, boxe integrate, consum 39W
Garantie: 36 luni

IIYAMA E430S-B

6.762.000 lei (676.2 lei noi)



Placa de sunet PCI profesionala
Intrari/Iesiri 4 In/4 Out, 2 in/out analog
24bit/192kHz
2 balanced analog inputs/outputs
S/PDIF I/O 2-channel PCM
16-channel MIDI I/O
Raspuns in frecventa: 20-80kHz @ 192kHz
SNR 113dB @ 48kHz
THD + N: 0.0023%
1kHz, -1dBFS @ 48kHz
Garantie: 12 luni

M-AUDIO Audiophile 192

1.099.000 lei (109.9 lei noi)



TV TUNER,
VIDEO IN, captura AVI MPEG 1/2/4,
PCI, Picture-in-Picture, Time Shifting
Garantie: 36 luni

LEADTEK TV 2000 XP

5.950.000 lei (595 lei noi)



Case ATX Midi Tower din aluminiu;
bay: 5.25"x5, 3.5"x2 (external),
3.5"x3 (internal); display LCD,
control electronic si programabil pentru
7 ventilatoare; panou lateral cu plasa;
ventilatoare incluse: 5 x 80mm/90mm;
3 filtre de praf lavabile; porturi: 2 USB2.0,
Firewire, Mic, Speaker
Garantie: 12 luni

A+CASE iQ-eye Silver

4.683.000 lei (468.3 lei noi)



Sursa alimentare ATX, 535W, ATX 12V
versiunea 2.01, 2 ventilatoare cu
Smart Fan Function, reglare manuala
sau automata a ventilatoarelor, 2 circuite
independente de putere pentru 12V,
conectori Serial ATA si PCIE,
suport nVIDIA SLI Technology, Ring Core,
Active PFC, conectori auriti
Garantie: 36 luni

ENERMAX EG565AX-VE(G)

1.039.000 lei (103.9 lei noi)



mouse pad cu 2 suprafete distincte
ca aderenta, cord clip pentru firul
mouse-ului;
ideal pentru gameri

FUNC Surface 1030

Avem de toate dar nu orice !

best computers

Magazinul tău de calculatoare

comandă on-line pe www.bestcomputers.ro

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta este valabila in limita stocului disponibil.

telverde
08008-BESTPC

NEC
ND-3540







O dată cu atingerea unui plafon de 16X de inscripţionare a discurilor DVD+R şi DVD-R producătorii se concentrează asupra creşterii vitezelor de rescriere.

DOTĂRI

Fiind livrat în format bulk, NEC ND-3540 nu vine cu dotări suplimentare, acest lucru având ca avantaj preţul scăzut de achiziţie. Citind specificaţiile lui ND-3540 remarcăm vitezele de scriere pentru discurile DVD+R DL şi DVD-R DL de 8X, respectiv 4X. Pe anumite tipuri de blank-uri NEC ND-3540 este capabil să inscripţioneze la valori mai mari decât cele specificate de producător.

PERFORMANŢE

Rata medie de transfer în cazul CD-ului a înregistrat o valoare foarte bună de 34.32X, citirea discului de test făcându-se fără încetiniri. Din păcate, timpul de acces pentru CD este destul de mare, de 131ms. Rata medie de citire DVD-ROM a avut o valoare foarte mare, de 11.73X. Timpii de scriere a discurilor DVD-R eProformance şi Memorex sunt nejustificat de mari. Acelaşi lucru s-a întâmplat şi în cazul discurilor DVD+R, însă timpii au fost uşor mai scăzuţi. Zgomotul produs de unitate în timpul funcţionării creşte în intensitate doar la începului operaţiilor de citire când viteza de rotaţie spre interiorul discului este mai mare.

CONCLUZIE

Cei care doresc o unitate cu viteze mari de rescriere şi scriere a discurilor dual layer se pot orienta către NEC ND-3540.

Preţ	Garanţie	Contact
50€	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Tip unitate/Interfaţă: **Internă/ATA33** · Buffer: **2MB** · Dimensiuni (Lxlxh): **190x148x42mm** Greutate: **0.9kg** · Firmware: **1.01** · Viteză CD: **48X32X48X** · Viteză citire DVD: **16X** · Viteză scriere DVD-R/RW: **16X6X** · Viteză scriere DVD+R/RW: **16X8X** · Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL: **8X/4X** Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**

Teste

Rată medie de transfer CD	**34.23X**	Rată medie de transfer DVD	**11.73X**
Timp căutare aleatorie CD	**131ms**	Timp căutare aleatorie DVD	**146ms**
Viteză DAE	**29.1X**	Scriere DVD-R eProformance (8X)	**12'53"**
Citire CD-RW	**19.8X**	Scriere DVD+R Memorex (8X)	**9'46"**
Scriere CD-R (48X)	**2'31"**	Scriere DVD+R eProformance (8X)	**9'43"**
Scriere CD-RW (24X)	**4'36"**	Scriere DVD+RW (4X)	**13'40"**
Scriere DVD-R Memorex (8X)	**9'30"**		

Performanţe — **2.49**

Notă CD: **2.31** Notă DVD: **2.45** Dotări: **2.90**

Xerox
PHASER 6100DN







Printează cu o viteză de până la 21 de pagini monocrom pe secundă. În documentele color viteza scade până la cinci pagini pe secundă. Este o imprimantă de reţea destinată birourilor cu până la 20 de staţii de lucru. Are un volum maxim recomandat de până la 35.000 de pagini pe lună.

PRIMA IMPRESIE

Este o imprimantă de dimensiuni mari (510x405x470mm) şi are o greutate de 32kg. Nu este o imprimantă zgomotoasă (48dB), însă recomandăm amplasarea ei la cel puţin un metru de birou din cauza apariţiei unor zgomote în timpul printării. Instalarea consumabilelor reprezintă o operaţie mai dificilă decât în cazul altor imprimante laser color. Însă dacă citiţi şi mai ales respectaţi instrucţiunile din ghidul de instalare nu veţi întâmpina nici o problemă în această etapă. Sunt disponibile două tipuri de consumabile: standard (cel negru de 3000 de pagini, cel color de 2000 de pagini) şi de capacitate mare (cel negru de 7000 de pagini, cel color de 5000 de pagini).

TEHNOLOGII

În orice moment imprimanta poate furniza detalii şi statistici referitoare la consumabile. Este de remarcat că funcţia duplex este prezentă în varianta standard (de obicei funcţia duplex este disponibilă doar prin achiziţionarea unui modul opţional). Prima pagină monocrom este tipărită în aproximativ 15 secunde, iar cea color în 25 de secunde. Deoarece este o imprimantă GDI s-ar putea să apară anumite probleme la tipărirea unor documente PostScript (cum ar fi Adobe Acrobat). Este compatibilă cu sistemele de operare Windows, Linux şi Mac OS 9.x.

CONCLUZIE

PHASER 6100DN este uşor de întreţinut şi reprezintă o soluţie bună pentru cei care doresc o imprimantă capabilă să tipărească rapid documente monocrom.

Preţ	Garanţie	Contact
605$	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Memorie instalată: **64MB** · Format pagină: **C5, DL, C6, B5, A4, A5** · Viteză tipărire monocrom: **21** Viteză tipărire color: **5** · Conectare: **USB 2.0, paralelă, reţea** · Metodă printare: **Laser color** · Limbaje de printare: **PCL 3** · Rezoluţie color: **1200dpi** · Rezoluţie monocrom: **600dpi** · Dimensiuni: **510x405x470mm** Greutate: **32kg** · Nivel zgomot printare: **48dB** · Pagini pe lună (volum maxim recomandat): **35.000 de pagini** Capacitate totală tăvi: **250 (750 de pagini cu o tăviţă adiţională)** · Tipărire duplex: **Da**

Performanţe — **8.5**

Viteză printare: **8** Dotări: **9**





Meet the World in a New *Slim* Way.

ULTRA *Slim* SERIES
FLATRON™



L1780U

ESENTA tehnologiei avansate

Monitoarele din seria FLATRON Ultra Slim incorporeaza o gama larga de tehnologii de ultima ora.
Designul futurist, inalta calitate a imaginii si ergonomia acestora dau stil biroului tau.



Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel





Amatorilor de simulatoare auto realiste Logitech le oferă Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel, ce poate fi dotat cu un scaun ergonomic cu sisteme de prindere pentru pedale şi volan.

DOTĂRI

Pe volanul cu suprafaţă cauciucată, ce sporeşte aderenţa, găsim şase butoane programabile şi două clapete de schimbare a vitezelor. Un al doilea schimbător de viteze se găseşte în partea dreaptă a volanului. Cele două pedale de acceleraţie şi frână au o cursă suficient de lungă şi nu opun prea multă rezistenţă la apăsare. Aplicaţia livrată de Logitech permite calibrarea şi crearea de profile.

PERFORMANŢE

Odată aşezat în scaunul ergonomic, te simţi ca un pilot de raliu, scurgerea ultimelor secunde ale numărătorii inverse creând o stare de nedescris. Pentru cei care folosesc pentru prima oară un volan cu pedale într-un simulator auto este necesară o perioadă de acomodare, numeroasele ieşiri în decor devenind destul de deranjante. Cunoscătorii vor aprecia precizia oferită de Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel. Efectele Force Feedback nu sunt însă prea puternice şi nu se manifestă constant.

CONCLUZIE

Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel nu trebuie să lipsească din arsenalul utilizatorilor pasionaţi de simulatoarele auto.

Web	Contact
www.logitech.com	Logitech

Detalii tehnice

Force Feedback: **Da** · Număr butoane programabile: **6**
Schimbător de viteze: **Da** · Unghi rotaţie volan: **240°**
Conectare: **USB** · Platformă: **PC**

Performanţe — **9.5**

Construcţie: **9.5** Performanţă: **9.5**

Genius DigiPlayer GV-L601





Genius DigiPlayer GV-L601 este un dispozitiv ce poate citi imagini, fişiere video şi audio. Imaginile şi clipurile video pot fi redate pe un aparat TV sau chiar pe un monitor. Conectarea la aparatul TV se poate realiza fie prin mufa S-Video, fie printr-un cablu RCA.

DOTĂRI

Este dotat cu o telecomandă plată cu 24 de butoane. Unitatea principală este şi ea dotată cu opt butoane (pornit/oprit, mod, meniu, play, sus, jos, stânga, dreapta). În cutie se află un suport în care DigiPlayer GV-L601 poate fi montat în poziţie verticală. În partea frontală a unităţii sunt sloturile pentru cardurile de memorie flash, senzorul IrDA şi un LED ce indică starea dispozitivului (oprit/pornit). În spate sunt amplasaţi conectorii: VGA, S-Video, video RCA, audio jack şi cel de alimentare. Alimentarea se realizează prin intermediul unui transformator extern. Pentru conectarea video la aparatul TV sunt disponibile două cabluri: RCA şi S-Video. Dacă doriţi conectarea audio pentru redarea fişierelor mp3 aveţi la dispoziţie doar un cablu convertor de la jack la RCA stereo. Astfel, dacă sistemul vostru are doar intrare jack, va trebui să achiziţionaţi separat un astfel de cablu.

CONCLUZIE

Recomandat celor care doresc vizionarea fotografiilor fără a folosi computerul.

Preţ	Garanţie	Contact
88€	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfaţă: **USB 2.0** · Sistem: **PAL, NTSC** · Redare imagini: **JPEG (maximum 5120x3840)** · Redare audio: **mp3** · Redare video: **MPEG, MPEG-2** · Telecomandă: **Da** · Dimensiuni: **114x87x28mm**
Compatibilitate carduri memorie: **CompactFlash, SmartMedia, MicroDrive, Secure Digital, MultiMedia Card, Memory Stick**

Performanţe — **7.5**

Dotări: **8** Performanţă: **7**

Genius MaxFire G-12X





MaxFire G-12X foloseşte tehnologia wireless pentru a despovăra utilizatorul de fire, în scopul de a oferi un confort sporit în utilizare.

DOTĂRI

Numărul de butoane ale lui MaxFire G-12X este 12: patru plasate în mijloc, patru în dreapta şi alte patru la nivelul degetelor arătător şi mijlociu. În stânga găsim un D-pad cu opt direcţii. Ne-ar fi plăcut ca acesta să fi fost înlocuit cu o mic joystick pentru a creşte precizia. Un LED verde indică apăsarea oricăruia dintre butoane. Suprafaţa de contact cu palma utilizatorului nu este dotată cu nici un fel de suprafaţă cu rol de creştere a aderenţei, MaxFire G-12X alunecând din mână după lungi perioade de utilizare. Genius nu livrează nici un program de setare a butoanelor, toate configurările făcându-se direct din jocuri.

PERFORMANŢE

Butoanele se apasă uşor, însă au o cursă destul de lungă, nepotrivită pentru jocurile cu acţiune intensă. Tehnologia radio îşi face foarte bine datoria, neexistând probleme de transmisie a codurilor tastelor apăsate. Receptorul este un dongle ce se conectează la PC pe interfaţa USB.

CONCLUZIE

Genius MaxFire G-12X este un accesoriu foarte util pasionaţilor de jocuri.

Preţ	Garanţie	Contact
13.9$	12 luni	Depozitul de Calculatoare
24€	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Număr butoane: **12** · D-pad: **8 direcţii** · Force Feedback: **Nu** · Sisteme operare suportate: **Win XP/Me/2000/98** · Alimentare: **2 baterii AAA** · Conectare: **USB** · Frecvenţă transmisie: **27MHz**

Performanţe — **8.5**

Construcţie: **8** Performanţă: **8.75**

fUnc
Surface 1030





Pentru jucătorii împătimiţi nici o investiţie nu este nejustificată, achiziţionarea unui pad mai scump decât un mouse obişnuit fiind un foarte bun exemplu.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

fUnc Surface 1030 se compune practic din trei piese: un strat de cauciuc, ce aderă la aproape orice material, suprafaţă de lucru, care se aşază pe primul strat si e confecţionată din material plastic şi dispune de granulaţie diferită, o faţă mai fină, alta mai rugoasă şi o clemă pentru reţinerea firului. Toate acestea vin într-o cutie de metal pentru transportul în siguranţă.

PERFORMANŢE

Cele două suprafeţe se comportă exemplar, cea fină oferă o mişcare foarte lină a mouse-ului recomandată în special pentru jocuri, totuşi destul de deranjantă în lucrul normal cu aplicaţii office, unde e indicat să se utilizeze faţa rugoasă. Nu au existat probleme de compatibilitate cu senzorii optici ai mouse-urilor cu care s-a făcut testarea. Partea negativă a lui fUnc Surface 1030 o reprezintă mărimea prea mică a suprafeţei de contact, în comparaţie cu alte produse similare, în jocurile dinamice cu mişcări bruşte fiind puşi în situaţia de a ieşi în exterior cu mouse-ul.

CONCLUZIE

fUnc Surface 1030 se adresează în special jucătorilor înrăiţi ce doresc maximum de performanţă.

Preţ	Garanţie	Contact
23.66€	12 luni	Best Computers
25€	12 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Suprafeţe de lucru: **2** · Dimensiuni (Lxh): **254x216mm**
Înălţime bază: **3mm** · Compatibilitate: **Senzor optic şi cu bilă**
Extra: **Bază aderentă pentru birou, clemă pentru firul mouse-ului**

Performanţe — **9.5**

Construcţie: **9** Performanţă: **10**

Siemens
SF65





Este un telefon elegant de tip clamshell. Culoarea modelului care ne-a sosit la test este alb sidefiu (denumit de producător "polar white"). Este dotat cu o cameră foto de 1.3 megapixeli, iar pentru momentele în care nu dispunem de o iluminare corespunzătoare pentru a face fotografii avem la dispoziţie o lampă de flash.

CONSTRUCŢIE

După ce se deschide clapeta, ecranul se poate răsuci cu 180 de grade. Dacă în acest moment clapeta se închide, Siemens SF65 se transformă într-un aparat foto compact. Astfel, pe ecranul telefonului se pot urmări imaginile ce urmează a fi fotografiate. Rezoluţia ecranului este de 128×160 pixeli şi poate afişa 65.000 de culori.

DOTĂRI

În memoria aparatului se pot stoca până la 900 de fotografii la rezoluţie redusă, 300 la rezoluţie VGA şi 55 la rezoluţie SXGA. Din păcate, nu se pot înregistra clipuri video şi nici nu este compatibil cu fişierele mp3. Un alt dezavantaj este lipsa protocolului Bluetooth. Bateria de 660 mAh poate susţine telefonul în stand by până la 400 de ore, iar timpul de convorbire este de până la patru ore.

CONCLUZIE

Este un telefon mobil cu design atractiv, ce poate realiza fotografii de o calitate bună.

Preţ	Garanţie	Contact
315$ (cu ab. GSM)/346$ (fără conectare)	12 luni	Distribuitorii Connex

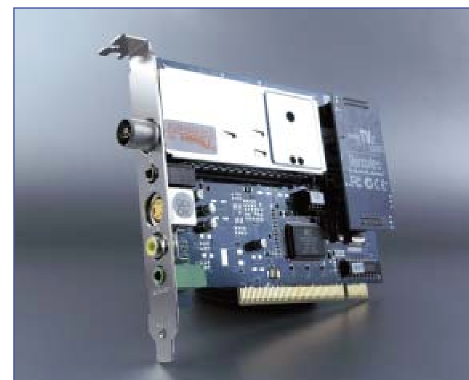
Detalii tehnice

Bluetooth: **Nu** · IrDA: **Da** · Frecvenţe: **GSM 900 / GSM 1800**
Ecran interior: **128x160 pixeli** · Ecran exterior: **Nu** · Mesaje: **SMS, EMS, MMS, e-mail** · Rezoluţie cameră foto: **1280x960 pixeli**
Senzor cameră foto **1.3 megapixeli** · Flash: **Da** · Dimensiuni: **91x44x23mm** · Greutate: **97g**

Performanţe — **9.0**

Ergonomie: **10** Dotări: **8**

Hercules
Smart TV 2 Stereo





Hercules Smart TV 2 Stereo este un TV Tuner stereo ce are la bază chipset-ul Conexant BT878.

CALITATEA IMAGINII

A reuşit să recepţioneze majoritatea canalelor transmise de operatorul de cablu. Calitatea a fost bună, iar culorile au fost vii şi au avut un balans corespunzător. Comutarea de pe un post TV pe altul s-a realizat uşor, fără întârzieri sau zgomote deranjante. Înregistrarea video se poate realiza în format DVD, DV, MPEG-1 sau MPEG-2. Pentru fiecare format se pot seta anumiţi parametri de calitate. Din păcate, nu se pot alege alte codec-uri instalate în sistem, cum ar fi DivX.

DOTĂRI

Playerul TV din pachetul software este PowerVCR II versiunea 3.0. Acest player are cinci module: pentru vizionarea programelor TV, pentru vizionarea programelor TV cu posibilitatea de reluare (time shifting), player pentru fişiere video, programarea înregistrărilor şi pentru editarea fişierelor video înregistrate. Conectorii tunerului TV sunt: intrare S-Video, ieşire/intrare audio, intrare video RCA şi pentru senzorul de telecomandă. Nu dispune de teletext.

CONCLUZIE

Hercules Smart TV 2 Stereo este o soluţie bună pentru cei care doresc să realizeze o captură video în format MPEG-1&2, dar nu au nevoie de radio FM.

Preţ	Garanţie	Contact
39€	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Conectare: **PCI** · Modul radio: **Nu** · Rezoluţie maximă: **720x576 (PAL)**
Format captură: **DVD, VCD, MPEG-2, MPEG-1** · Time-shifting: **Da**
Teletext: **Nu** · Canale: **125** · Preview: **16 canale** · Telecomandă: **Da** · Conectori: **S-Video in, audio out, RCA video in, audio in, telecomandă** · TV stereo: **Da**

Performanţe — **8.3**

Dotări: **8** Calitate imagine: **8.6**

HARD MAIL

>>> PROBLEME CU PROCESORUL >>>

Autor: **dantugui@**

Am asamblat recent un sistem cu următoarea configurație: AMD Sempron 2500+, ASUS A7V600-X, nVidia GeForce FX5200, 256 RAM 400 etc. La prima pornire a calculatorului am setat din BIOS frecvența procesorului la 1750MHz (din cele trei opțiuni: 1600, 1750 și 2100MHz), FSB 166 și 10.5 multiplicator. Pe la jumătatea procesului de instalare a Windows XP s-a oprit (întotdeauna la 63%), indicându-mi o eroare. După mai multe încercări nereușite, am instalat Windows 98 fără probleme, dar în full load sistemul se blochează și semnalul video către monitor dispare, fiind nevoit să-l restartez. I-am mărit treptat multiplicatorul și voltajul, dar degeaba. După câteva peripluri fără rezultat prin service-uri, am schimbat frecvența pe 2100MHz (cu FSB 200 și multiplicator 10.5) și a mers fără probleme. Am instalat apoi și Windows XP. Din câte știu eu, acest tip de procesor are FSB-ul blocat la 166 și frecvența lui normală este de 1750MHz. De ce funcționează stabil numai în overclocking?

XtremPC: **Într-adevăr procesorul indicat de tine are FSB-ul de 166MHz și nu e normal să nu funcționeze la această frecvență, cu toate că folosindu-l overclockat ai mai mult de câștigat. Încearcă să faci următorul test: setează FSB-ul standard la 166MHz și scade tensiunea de alimentare cu 0.2V, dacă permite placa de bază, până la valoarea de 1.4V și încearcă instalarea Windows-ului XP. Îți recomand să rescrii BIOS-ul cu ultima versiune de pe site-ul producătorului.**

>>> CALCULATORUL MEU SE TOT RESETEAZĂ >>>

Autor: **Dan Dumitrescu**

Am o problemă destul de enervantă cu calculatorul meu. De fiecare dată când îl deschid și umblu la el vreo 5-45 de minute mi se tot resetează. Am scanat cu mai mulți antivirusi (Kaspersky, Norton 2005) și au găsit doi viruși. Să fie asta problema? Am reinstalat Windows-ul de vreo două ori și tot mi se resetează. Menționez că am placă video un GForce FX 5200 de 128MB și un procesor AMD Athlon XP 2600+. Ce trebuie să fac să nu mi se mai reseteze?

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (HIGH END)

1 **Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition**
Radeon X850 XT PE (R480) (540MHz), 256MB (256 biți, 1174.5MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.80 / 6.46 / 0.14 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 625$
Verdict: 7.40

2 **ASUS Extreme AX800XT Platinum**
Radeon X800 XT PE (R423) (519.75MHz), 256MB (256 biți, 1120.50MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.79 / 6.33 / 0.15 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 778.18$
Verdict: 7.27

3 **Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH**
GeForce 6800 Ultra (425MHz), 256MB (256 biți, 1100MHz), 2xDVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.77 / 6.27 / 0.13 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 499€
Verdict: 7.17

4 **GeCube Radeon X800 XL**
Radeon X800 XL (R430) (398.25MHz), 256MB (256 biți, 999MHz), DVI, D-Sub, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.70 / 5.98 / 0.11 • Testat în XPC 65 • **Preț:** 313.5€
Verdict: 6.79

5 **Leadtek WinFast PX6800 GT TDH**
GeForce 6800 GT (350MHz), 256MB (256 biți, 1000MHz), 2xDVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.66 / 5.82 / 0.13 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 372.9€
Verdict: 6.61

6 **PowerColor X800 XL**
Radeon X800 XL (R430) (398.25Mhz), 256MB (256 biți, 985.50MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.69 / 5.54 / 0.13 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 419$
Verdict: 6.36

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (MAINSTREAM)

1 **Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme**
GeForce 6600 GT (550MHz), 128MB (128 biți, 1120MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.58 / 4.39 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 175.5€
Verdict: 5.09

2 **PixelView GeForce 6600 GT**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.16 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 218$
Verdict: 4.81

3 **Gigabyte GV-NX66T128D**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.08 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 210$
Verdict: 4.63

4 **GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.84 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 170.5€
Verdict: 3.44

5 **Gigabyte GV-RX70P128D**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.81 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 204.8$
Verdict: 3.42

6 **PixelView GeForce 6600 Golden Limited**
GeForce 6600 GT (299MHz), 256MB (128 biți, 599MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.35 / 2.73 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 165$
Verdict: 3.20

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (ENTRY-LEVEL)

1 **Leadtek WinFast PX6200 TD**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 550MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.25 / 1.58 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 97.9€
Verdict: 1.94

2 **Club3D GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 123.31$
Verdict: 1.93

3 **Sparkle GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 119$
Verdict: 1.92

4 **GeCube Radeon X300**
Radeon X300 (RV370) (324MHz), 128MB (128 biți, 391MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.20 / 1.17 / 0.08 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 75.3€
Verdict: 1.45

5 **Gigabyte GV-RX30S128D**
Radeon X300 SE (RV370) (324MHz), 128MB (64 biți, 391MHz), DVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.16 / 0.86 / 0.10 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 88$
Verdict: 1.12

XtremPC: **Este puţin probabil ca după dezinfectare problema să fie cauzată în continuare de viruşi. Restartarea spontană a calculatorului este cauzată, în general, de probleme hardware. Prima vizată ar trebui să fie memoria şi în acest sens îţi recomand testarea acesteia cu programul Memtest86. Dacă nu sunt raportate erori de funcţionare, este posibil ca sursa de alimentare să nu fie suficient de puternică sau poate s-a defectat.**

>>> UPGRADE PLACĂ VIDEO >>>

Autor: Badican Ovidiu

Am următoarea configuraţie: AMD Athlon XP 2400+, 512MB DDR400 PQI, Sapphire ATI Radeon 9550 128MB şi placă bază ASUS A7V600-X KT600. Întrebarea mea este: dacă îmi voi face upgrade la placa video (mă gândeam la un X800 şi eventual 512 RAM), va face faţă procesorul şi în ce aplicaţii îşi va face ea cel mai mult simţită prezenţa?

XtremPC: **Neapărat placa video trebuie să fie modelul AGP pentru a fi compatibilă cu placa de bază şi e recomadat ca cei 512 pe care vrei să îi adaugi la calculator să fie identici cu aceia deja instalaţi. Folosirea unei plăci video high end îţi aduce spor de performanţă remarcabil doar în jocuri şi în aplicaţiile ce folosesc intens funcţii de randare 3D. Procesorul va reduce performanţele 3D ale sistemului, dar va face faţă jocurilor de ultimă generaţie.**

>>> TEMPERATURĂ ŞI OVERCLOCKING >>>

Autor: Adrian Panescu

Deţin următoarea configuraţie: Athlon XP 2500+, cooler Thermaltake Extreme Volcano 12, placă de bază Abit AN7, placă video Club3D ATI Radeon 9600PRO, memorie 2x256 PC3500 Kingmax, carcasă Chenbry Gaming Bomb 350W cu un ventilator în spate de 120mm şi unul de 80mm în faţă. Temperatura procesorului este de 47-48 de grade în Idle şi 52-53 de grade în full load. Sincer mi se pare cam mult. Aş vrea să overclockez procesorul din 2500+ în 3200+. Din discuţiile pe care le-am văzut pe forumul site-ului dumneavoastră, am văzut că trebuie modificate FSB-ul de la 166 la 200 şi voltajul procesorului de la 1.65V la 1.75V. Sunt de ajuns aceste setări sau trebuie umblat şi la voltajul memoriilor, al plăcii video etc.?

XtremPC: **Temperatura este într-adevăr puţin cam mare în Idle. Pentru a fi foarte eficient sistemul de răcire trebuie ca fluxul de aer creat de ventilatoare în interiorul carcasei să nu fie obstrucţionat de cablurile IDE şi firele de alimentare. Ai înţeles corect cum se transformă un 2500+ in 3200+, iar setările descrise de tine sunt suficiente.**

SOCKET 754 (ATHLON64 / SEMPRON)

1 MSI K8N Neo FSR
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.58 / 0.60 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 59.4€
Verdict: **8.18**

K8N Neo-FSR este o placă care nu are dotări de top dar a dovedit performanţe foarte bune în testele de memorie şi mai ales în cele 3D. A obţinut cele mai bune rezultate în teste şi chiar dacă nu a beneficiat de avantajul unor dotări de top a reuşit să ocupe locul 1. O soluţie foarte bună pentru cei care caută o placă de bază cu performanţe foarte bune.

2 Gigabyte GA-K8NSNXP
nForce3 250, 8 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Dual Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.49 / 0.68 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 138$
Verdict: **8.17**

3 EPoX 8KDA3J
nForce3 250GB, 4 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.49 / 0.58 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 91.04$
Verdict: **8.07**

4 ASUS K8N-E Deluxe
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.41 / 0.62 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 87€
Verdict: **8.03**

5 Chaintech ZΣnith ZNF3-250
nForce3 250, 6 USB 2.0, 3 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.32 / 0.70 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 68.5$
Verdict: **8.02**

6 MSI K8N Neo3 F
nForce4-4x, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, PCI Express 16X
Performanţe / Dotări: 7.30 / 0.71 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 75.9€
Verdict: **8.01**

7 Gigabyte GA-K8NS Pro
nForce3 250, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.25 / 0.67 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 103.5$
Verdict: **7.92**

8 ASUS K8V SE Deluxe
VIA K8T800, 8 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.18 / 0.69 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 77€
Verdict: **7.87**

9 Chaintech SK8T800
VIA K8T800, 2 USB 2.0
Performanţe / Dotări: 7.34 / 0.49 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 67$
Verdict: **7.83**

10 Gigabyte GA-K8VT800 Pro
VIA K8T800, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanţe / Dotări: 7.20 / 0.63 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 84€
Verdict: **7.83**

SOCKET LGA775 (INTEL PENTIUM 4 / CELERON D)

1 ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition
I925XE+ICH6R, 1066MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, Wi-Fi, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.12 / 4.17 / 0.98 • Testat în XPC 60 • **Preţ:** 283.2$
Verdict: **9.27**

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition se remarcă prin dotările impresionante şi layout-ul bine organizat al PCB-ului, în ciuda abundenţei chip-urilor. În teste, ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition s-a distins prin stabilitatea în orice condiţii şi capacitatea de overclocking, unde am depăşit bariera de 4GHz folosind cooler-ul BOX livrat de Intel.

2 Gigabyte GA-8ANXP-D
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 9 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.16 / 4.14 / 0.90 • Testat în XPC 60 • **Preţ:** 263$
Verdict: **9.20**

3 MSI 915P Neo2 Platinum
I915P +ICH6R, 800MHz, DDR2 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.10 / 4.14 / 0.79 • Testat în XPC 60 • **Preţ:** 115.5€
Verdict: **9.03**

4 ABIT AA8-3RD Eye DuraMax
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR3 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.11 / 4.12 / 0.74 • Testat în XPC 60 • **Preţ:** 190.4$
Verdict: **8.97**

5 Gigabyte GA-8I925X-G
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.14 / 4.16 / 0.66 • Testat în XPC 60 • **Preţ:** 186.5$
Verdict: **8.96**

6 MSI 915G Combo
I915G+ICH6, 800MHz, DDR400, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.08 / 4.09 / 0.73 • Testat în XPC 60 • **Preţ:** 99.6€
Verdict: **8.90**

TUNERE TV (INTERNE)

1 **Leadtek WinFast PVR2000**
Conectare PCI • Conexant CX23882-19 • Testat în XPC 57 • **Preţ:** 85.8€
Imagine: 96 / **Captură:** 98 / **Dotări:** 93 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **9.37**

2 **Leadtek WinFast DV2000**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 63.8€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 98 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **9.36**

3 **V-Stream DV/AV Expert TV Stereo**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 83€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **9.29**

4 **Leadtek WinFast TV2000 XP Expert**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 52.3€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **9.24**

5 **ASUS TV FM Card**
Conectare PCI • Philips SAA 7135HL/101 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 34€
Imagine: 95 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 91 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **9.23**

6 **Compro VideoMate TV Gold Plus**
Conectare PCI • Philips SAA 7133 • Testat în XPC 55 • **Preţ:** 59$
Imagine: 96 / **Captură:** 90 / **Dotări:** 98 / **Software:** 89 / **Accesorii:** 91 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **9.23**

TUNERE TV (EXTERNE)

1 **Leadtek WinFast TV USB II Deluxe**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 55 • **Preţ:** 82.5€
Imagine: 82 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 87 / **Accesorii:** 85 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **8.51**

2 **Hercules Smart TV USB2**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 61 • **Preţ:** 59€
Imagine: 82 / **Captură:** 82 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **8.50**

3 **Items MuchTVUSB2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 75.9$
Imagine: 81 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **8.44**

4 **PixelView PlayTV 400 USB**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 65 • **Preţ:** 63.2$
Imagine: 80 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 80 / **Software:** 80 / **Accesorii:** 80 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **8.00**

5 **V-Stream Xpert TV PVR USB 2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 64.9$
Imagine: 76 / **Captură:** 72 / **Dotări:** 68 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 80 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **7.65**

6 **AverMedia AverTV Box3**
Conectare VGA, stand alone • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 72.51€
Imagine: 99 / **Captură:** N/A / **Dotări:** 89 / **Software:** N/A / **Accesorii:** 91 / **Documentaţie:** 80
Verdict: **7.50**

HARDDISK-URI (SERIAL ATA)

1 **Maxtor DiamondMax 10 300GB**
300GB / 7200rpm / cache 16MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 192€
Rată citire: 51.49 / **Rată scriere:** 51.71 / **Timp acces scriere:** 14.24 / **Timp acces citire:** 5.64
Verdict: **8.00**

2 **Maxtor DiamondMax 10 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 101€
Rată citire: 51.17 / **Rată scriere:** 51.5 / **Timp acces scriere:** 15.04 / **Timp acces citire:** 6.89
Verdict: **7.77**

3 **Western Digital Caviar 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 103€
Rată citire: 50.44 / **Rată scriere:** 50.41 / **Timp acces scriere:** 13.41 / **Timp acces citire:** 8.86
Verdict: **7.61**

4 **Hitachi Deskstar 400GB**
400GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 388€
Rată citire: 45.4 / **Rată scriere:** 46.42 / **Timp acces scriere:** 12.55 / **Timp acces citire:** 5.79
Verdict: **7.60**

5 **Samsung SpinPoint 160GB**
160GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 101.2$
Rată citire: 48.71 / **Rată scriere:** 47.27 / **Timp acces scriere:** 17.04 / **Timp acces citire:** 10.24
Verdict: **7.41**

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: HDD

Temperatura maximă pentru harddisk

➲ Hdd-ul este Seagate cu 8MB buffer 160GB şi momentan stă pe la 43-45 de grade. Este o temperatură prea mare? Este cazul să am emoţii? *Anggell*

Temperaturile ar putea fi ceva mai mici, însă nu sunt alarmante. Dacă ţii la silenţiozitatea sistemului lasă-l aşa, dacă nu, montează un fan pentru hdd. Găseşti în magazine la preţuri destul de mici. *2hacku*

Până în 45 de grade este acceptabilă şi nu ridică nici un risc, dar dacă ţii la fiabilitate sau dacă te mai şi joci mult la computer este indicat să îţi montezi un cooler de hdd şi apoi o să îţi stea pe la 34-35 de grade. *X5*

FORUM: Procesoare/Memorii

Procesoarele AMD64 nu mai folosesc pastă termoconductoare?

Tocmai ce mi-am luat un procesor AMD64 2800+ şi am găsit în cutie şi cooler-ul aferent, dar nu am găsit pasta termoconductoare. Mi-e frică să montez cooler-ul pe procesor fără pastă. *adrian stroe*

Dacă cooler-ul este BOX, ar trebui să aibă petic termic ce se înmoaie când îl pui pe procesor. Să nu pui cooler-ul fără pastă termoconductoare. *Corbu'*

Dă-o jos şi pune ceva mai decent, un Arctic Silver dacă se poate. *Sir Ice*

Pasta "stock" de la Athlon64 este produsă de Shin Etsu şi este chiar bunicică. Din ce zic mai-marii, ar cam fi a doua după Arctic Silver 5. Înca un lucru trebuie precizat: este singura acceptată şi recomandată de AMD, orice procesor Athlon64 OEM (non BOX) căruia i se aplică altă pastă în afară de Shin Etsu îşi pierde teoretic garanţia. *Corbu'*

FORUM: Placă video

Probleme grave cu gf3 ti500

Am o placă video Hercules GeForce3 TI500 64MB şi acum vreo două zile mi-a crăpat într-un joc. Toate bune. Dau reset la calculator şi surpriză: m-am trezit cu semne de întrebare pe tot ecranul şi cu litere stâlcite (asta în dos, chiar şi în BIOS). Am încercat să intru în Windows. Placa nu mai afişa nimic, decât nişte culori suprapuse. *bye*

Placa aia din păcate este istorie. Ai avut vreun overclocking făcut la ea? Ai putea să verifici dacă nu ai vreun condensator umflat pe placă. În acest caz, o rezolvare este reprezentată de înlocuirea acelui condensator. Dar problemele pot fi şi de la încălzirea plăcii. *ice01*

Am pus-o în alt calculator şi face exact aceeaşi chestie. Placa o am de două săptămâni. Nu ştiu dacă a fost overclockată. Condensatorii par a fi în regulă. *bye*

MONITOARE LCD (17")

1 
Eizo FlexScan L578
Contrast: 1000:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căşti • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 597€
Verdict: **9.8**

Eizo FlexScan L578 are ca ţintă declarată domeniul CAM/CAD, al editării video şi al jocurilor, adică cele mai pretenţioase cerinţe posibile pentru un monitor LCD. Valorile contrastului maxim şi optim sunt uluitoare: 1230:1, respectiv 747:1. În aceste condiţii imaginea redată este excelentă, culorile sunt vii, iar nuanţele închise sunt afişate clar.

2 **Samsung SyncMaster 173P**
Contrast: 700:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 25ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 386€
Verdict: **9.6**

3 **LG Flatron L1780U**
Contrast: 500:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 356€
Verdict: **9.4**

4 **BenQ FP71E+**
Contrast: 500:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 8ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 405$
Verdict: **9.3**

5 **AG Neovo M-17**
Contrast: 400:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Hub USB • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 269.5€
Verdict: **9.2**

6 **Samsung SyncMaster 172X**
Contrast: 500:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 315.1€
Verdict: **9.1**

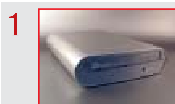
7 **Samsung SyncMaster 730MP**
Contrast: 450:1, Luminozitate: 200cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Hub USB, Card reader, Tuner TV, Boxe 2x5W, Telecomandă • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 676€
Verdict: **9.0**

8 **LG Flatron L1730B**
Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 303.15€
Verdict: **8.7**

9 **LG Flatron L1740B**
Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 331€
Verdict: **8.6**

10 **Philips Brillance 170P5ES**
Contrast: 450:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 33W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 322.6€
Verdict: **8.6**

DVD WRITERE

1 
Plextor PX-716UF
DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, USB 2.0, Firewire, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.30 / 2.50 / 3.35 • Testat în XPC 65 • **Preţ:** 235€
Verdict: **2.61**

Rezultatele în teste obţinute de Plextor PX-716A sunt foarte bune şi totodată consistente. Singurul caz în care nu am obţinut rezultate foarte bune este cel al citirii DVD-ului de test, unitatea încetinind considerabil spre finalul discului. Zgomotul produs în timpul funcţionării se păstrează la un nivel comparabil cu unităţile interne.

2 **Plextor PX-716A**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.23 / 2.53 / 3.25 • Testat în XPC 61 • **Preţ:** 123.71€
Verdict: **2.58**

3 **NEC ND-3540**
DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X6X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 6X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.31 / 2.45 / 2.90 • Testat în XPC 66 • **Preţ:** 50€
Verdict: **2.49**

4 **ASUS DRW-1604P**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.29 / 2.45 / 2.60 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 102$
Verdict: **2.43**

5 **Plextor PX-712A**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.53 / 2.10 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 96.86€
Verdict: **2.41**

6 **LiteOn SOHW-1633S**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.51 / 2.12 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 79€
Verdict: **2.41**

UMFLĂ POTUL!



AMD



PREMIUL 1

1 x AMD Athlon 64 3400+
(2.4 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box

PREMIUL 2

1 x AMD Athlon 64 3200+
(2.0 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box

PREMIUL 3

1 x AMD Athlon 64 3000+
(2.0 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 939) box

PREMIUL 4

2 x AMD Athlon 64 2800+
(1.8 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box



Mențiuni:
Premiile sunt oferite de **ISA HARDWARE**
Master Distributor AMD
www.isahardware.ro



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

Termenul limită al concursului este 8 iulie 2005 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 68 **XtremPC**

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

hobby



Liviu Mihai

Al doilea război al browserelor?

Mulţi utilizatori speră ca Firefox să întrerupă dominaţia lui Internet Explorer.

Integrarea propriului browser în sistemul de operare a fost mutarea prin care Microsoft a anihilat Netscape, principalul rival al lui Internet Explorer din urmă cu câţiva ani. De atunci browser-ul celor de la Microsoft a dominat liniştit piaţa browserelor web. Sistemele de operare Windows i-au garantat practic acestuia poziţia dominantă, în timp ce Netscape s-a prăbuşit treptat. Deşi au existat mereu alternative, cota de piaţă deţinută de Internet Explorer a crescut încetul cu încetul, depăşind chiar 90%. Trebuie spus că acest calcul este obţinut prin contorizarea motorului folosit pentru vizualizarea site-urilor. Este cunoscut faptul că Internet Explorer are mai multe aşa-numite clone, gen SlimBrowser, CrazyBrowser, Maxthon etc., care aduc un plus semnificativ de funcţionalitate. Utilizând motorul lui Internet Explorer, browserele sus-menţionate au contribuit probabil în mare măsură la atingerea impresionantei cote de care acesta se bucura la un moment dat.

Pe acest fundal, acum mai puţin de un an, şi-a făcut apariţia prima versiune finală a lui Firefox. Acesta includea mai multe facilităţi pe care majoritatea utilizatorilor le aşteptau şi care nu erau (şi nu sunt nici în prezent) incluse în Internet Explorer, precum Tabbed Browsing. Însă cel mai important merit al Firefox este că îi oferă utilizatorului libertatea de a îşi instala facilităţile de care are nevoie prin intermediul extensiilor. Apariţia Firefox a generat un entuziasm aproape general. Mozilla anunţa cu entuziasm cum, la fiecare câteva zile, browser-ul minune pe care l-a creat doboară noi şi noi recorduri în ceea ce priveşte download-urile, iar cota de piaţă deţinută de Internet Explorer scădea procent cu procent, coborând sub 90%.

Lăudat poate chiar peste măsură de multe ori, Firefox i-a readus totuşi cu picioarele pe pământ pe cei de la Microsoft, care au anunţat că plănuiesc dezvoltarea unei noi versiuni de Internet Explorer. Deşi era programat iniţial să fie lansat o dată cu Longhorn, Internet Explorer 7 va ieşi pe piaţă înaintea acestuia, iar o versiune de test va fi disponibilă chiar în această vară. Deocamdată, amănuntele despre facilităţile noi pe care browser-ul de la Microsoft le va include lipsesc. Singurul lucru sigur este că Tabbed Browsing-ul va fi implementat (mai multe amănunte despre funcţiile pe care viitoarea versiune de Internet Explorer le va include vor fi publicate în weblog-ul oficial al echipei de programatori care se ocupă de aceasta, la adresa http://blogs.msdn.com/ie/default.aspx).

În aceste condiţii, se fac auzite din ce în ce mai multe voci care susţin că vom fi, pe viitor, martorii unui nou război al browserelor în care locul lui Netscape va fi luat de Firefox. Pe lângă meritele indubitabile pe care le are, Firefox a beneficiat şi beneficiază în continuare de o o simpatie, de multe ori exagerată, din partea utilizatorilor care au o problemă de principiu cu programele dezvoltate de Microsoft şi care consideră că gigantul din Redmond este responsabil pentru toate erorile de care se lovesc. Personal mă îndoiesc că browser-ul celor de la Mozilla, indiferent de funcţionalitatea pe care o oferă, va reuşi să ocupe un procent cu adevărat important de piaţă în condiţiile în care Windows este sistemul de operare care se află instalat pe majoritatea calculatoarelor utilizatorilor obişnuiţi, şi nu numai, iar Internet Explorer este un browser la îndemână. Rămâne însă de văzut cum va evolua Firefox în ceea ce priveşte preferinţele utilizatorilor (mai ales că în ultima vreme se înmulţesc ştirile despre găurile de securitate ale acestuia - unul dintre cele mai importante atuuri în lupta cu Internet Explorer) şi ce surprize ne va rezerva viitoarea versiune a browser-ului de la Microsoft.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

ALTERNATIVA MICROSOFT LA FORMATUL PDF

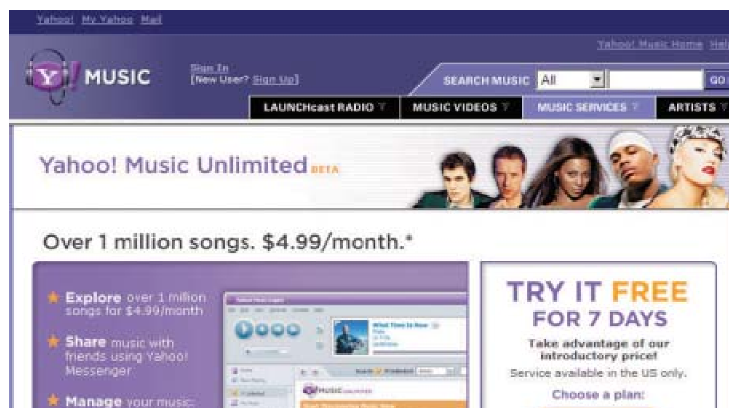
Securitate cu Windows OneCare

Viitorul sistem de operare Longhorn va include un nou format de document sub denumirea Metro, ce oferă facilităţi asemănătoare formatului PDF. Oficialii Microsoft au declarat că Metro nu ţinteşte direct atacarea formatului PDF, fiind conştienţi de complexitatea acestuia, ci urmăreşte crearea de fişiere ce pot fi vizualizate şi imprimate fără a necesita programul cu care au fost produse. De asemenea, se doreşte ca viitorul format să utilizeze aceeaşi metodă de a trimite datele atât spre monitor, cât şi spre imprimantă şi se are în vedere micşorarea pe cât posibil a dimensiunii fişierelor Metro prin utilizarea unor artificii tehnice, cum ar fi căutarea informaţiei ce se repetă şi includerea unei singure copii în codul fişierului final. Microsoft se bazează pe dezvoltatorii de software ca formatul să fie portat de aceştia şi pe platforme ce nu dispun de sistem de operare Windows. Producătorii de imprimante vor fi nevoiţi să lanseze drivere care să suporte formatul Metro. Întrebat fiind ce părere are de viitorul concurent Metro, departamentul de marketing al companiei Adobe a catalogat produsul Microsoft drept o metodă ascunsă de a schimba arhitectura de imprimare deja învechită a sistemului de operare Windows. Formatul PDF are de partea sa aliaţi de marcă, cunoscut fiind faptul că acesta are suport din partea Apple, cu celebrul MacOS, comunitatea Linux, producătorii de PDA-uri şi lista poate continua.

Cum era de aşteptat, după achiziţionarea antivirusului RAV, un pachet de securitate complet a fost anunţat a fi lansat în decursul acestui an, pentru început doar în stadiul beta. Noua aplicaţie se va încărca automat la pornirea calculatorului şi va proteja utilizatorul de atacurile online, de programe de tip spyware sau de viruşi. Pe lângă facilităţile de securitate, aplicaţia va include şi facilităţi de întreţinere a sistemului cum ar fi defragmentarea harddisk-ului.

YAHOO! INTRĂ ÎN JOC

Music Unlimited



De la mijlocul lunii mai, compania Yahoo! a intrat în sfera ofertanţilor de muzică online, oferită pentru download în schimbul unei sume de doar 6.99$ pe lună, spre deosebire de concurenţi ce oferă aceleaşi servicii la costuri aproape duble. Aceasta şi datorită faptului că Yahoo! Music Unlimited a fost lansat în stadiul beta. Şi aşa baza de date însumează peste un milion de melodii din care clienţii pot downloada direct pe playerul mp3.

Analiştii cred că, spre deosebire de alţi giganţi ale căror servicii asemănătoare nu s-au impus, acesta va avea un impact marcant asupra comerţului online cu muzică, care momentan este dominat de Apple prin iTunes, ce deţine aproximativ 70% din piaţă. Momentan de serviciile Yahoo! se folosesc peste 300 de milioane de utilizatori, ce sunt potenţiali clienţi ai noului serviciu. Probabil că pe aceştia se bazează conducerea companiei ca Music Unlimited să aibă succes.

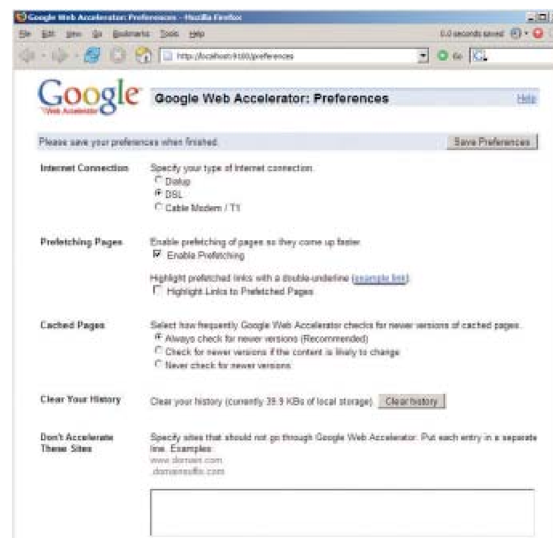
Această mutare a fost precedată de două acţiuni ale Yahoo, prima desfăşurându-se la sfârşitul anului 2003, când a fost cumpărată Mediacode, o firmă producătoare de muzică, iar a doua a fost reprezentată de achiziţionarea cunoscutului program Musicmatch.

ACCELERAREA NAVIGĂRII PE WEB

Disponibilitate limitată

Aplicaţia nou-lansată Google Web Accelerator facilitează scurtarea timpilor de încărcare la navigarea pe web. Aceasta suportă browserele Internet Explorer şi Mozilla Firefox, pentru altele fiind necesară configurarea manuală a setărilor proxy. Se folosesc o serie de modalităţi pentru accelerarea navigării, cum ar fi comprimarea datelor cerute de utilizator. Aplicaţia ce se integrează în toolbar-ul browserului păstrează, salvate pe harddisk, paginile cel mai des folosite, iar la o accesare ulterioară se descarcă de pe server doar informaţiile modificate, restul site-ului fiind stocat local.

Surpriza din partea oficialilor Google survine la câteva zile de la lansare, când decid să oprească accesul la link-ul de download. Motivul infirmat de aceştia şi prezentat şi pe pagina oficială ar fi atingerea numărului maxim de utilizatori suportat de serverele de cache ce au fost dedicate serviciului Web Accelerator. Pe Internet circulă zvonuri că ar exista găuri de securitate la nivelul aplicaţiei şi că acesta ar fi principalul motiv al sistării download-ului, zvonuri infirmate de reprezentanţii Google. Serviciul funcţionează în continuare pentru cei care au instalat deja programul sau deţin încă fişierul de instalare.



XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.senzatie.ro



Grafica digitală a început să fie considerată o artă nu doar de către pasionații calculatoarelor. De ce să nu recunoaștem că unele creații merită toată atenția, iar www.senzatie.ro nu face excepție. Acesta este creat integral în Flash și, judecând după rezultatul final, putem spune că a necesitat zile întregi de muncă și creație. Din punct de vedere grafic se folosesc elemente din lumea calculatoarelor încadrate într-un peisaj futuristic. Dezvoltatorii au pus la dispoziția vizitatorilor o fereastră în care pot comunica liber unii cu ceilalți. Originalitatea site-ului și mărimea acestuia pot capta atenția oricărui pasionat al graficii digitale ore în șir.

Hardware



www.bit-tech.net/archive/modding

Personalizarea carcaselor este un curent răspândit în alte țări ce începe să atragă și utilizatorii din România. Dacă dețineți o carcasă veche sau vi se pare că aceasta este prea comună, cu puțină îndemânare și citind articolele din această pagină, puteți să o transformați într-o adevărată bijuterie, fără prea mult efort. Site-ul prezintă mai multe proiecte de unde vă puteți inspira, bine documentate, cu îndrumări și poze ale operațiilor ce trebuie efectuate.

Software



www.audiocoding.com

Site-ul ce are ca subiect central comprimarea audio oferă spre download gratuit codec-uri audio MPEG-4 atât pentru Windows, cât și pentru Linux. Utilizatorii avansați au la dispoziție și sursele acestora, dar și editoare pentru fișiere audio. Utile pot fi și link-urile oferite către alte site-uri de profil. Rezolvarea nelămuririlor din sfera fișierelor audio se poate face prin apelarea forumului de care dispune site-ul.

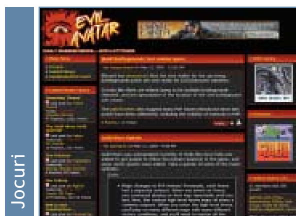
Internet



www.customizegoogle.com

Cei care folosesc ca browser aplicația Firefox au posibilitatea creării unui script personalizat pentru motorul de căutare Google. Este necesară instalarea extensiei Greasemonkey, ce permite rularea scripturilor DHTML. În pagina principală Google, înaintea apăsării butonului de căutare, apar numărul link-urilor valide și sugestii de autocompletare. La crearea scriptului se poate alege adăugarea de link-uri către alte motoare de căutare și se pot elimina reclamele.

Jocuri



http://evilavatar.com

După cum arată și susține și deviza acestui site, știrile zilnice despre jocuri pot avea și atitudine, pot fi rele sau bune, dar oricum nu mușcă prin monitor. Pe lângă doza de știri, o parte importantă o reprezintă forumurile, pe numeroase tematici și cu mulți utilizatori care își exprimă opiniile; există și posibilitatea de a edita știri, cu condiția să aveți cont și ceva permisiune de la administratorul site-ului, plus un client RSS pentru cei mereu grăbiți și fără timp să verifice direct noutățile.

COMERȚ ONLINE

Cu o oarecare întârziere, tranzacțiile online încep, în sfârșit, să reprezinte o alternativă la comerțul clasic și în România. Dezvoltarea comerțului online reflectă creșterea încrederii populației în acest gen de cumpărături. Majoritatea site-urilor de prezentare a produselor au și această modalitate de vânzare. Folosirea magazinelor electronice este destul de ușoară și se face pe baza unui cont creat în prealabil, unde sunt înregistrate datele personale și modalitatea de contact. Cum în timpul săptămânii majoritatea dintre noi suntem ocupați, iar magazinele se închid destul de devreme, folosirea cumpărăturilor online reprezintă o modalitate de a economisi timp. În medie, produsele ajung la destinație în 24-48 de ore, iar taxele de transport sunt relativ mici.

www.dol.ro
Varianta electronică a magazinului Diverta oferă spre vânzare aceleași produse ca pe rafturile acestuia: cărți, muzică, filme, jocuri, produse de papetărie și birotică. Site-ul este ușor de navigat, categoriile sunt bine definite și intuitiv aranjate, iar produsele sunt prezentate cu informații detaliate ce indică după caz autorul, actorii, caracteristici tehnice sau o scurtă descriere a acțiunii, disponibilitatea pe stoc etc. Modalitatea de livrare cea mai convenabilă pare a fi cea la domiciliu, cu plata la livrare, evitând astfel deplasarea la oficiile poștale. Se poate opta și pentru simpla rezervare a produselor, ridicarea acestora făcându-se de la un anumit magazin.



www.emag.ro
Este probabil cel mai dezvoltat site de comerț electronic cu produse IT&C, dar nu numai. Gama de produse este compusă din calculatoare gata configurate, componente, periferice, elemente de rețelistică, telecomunicații, copiatoare și, nu în ultimul rând, produse electronice și electrocasnice. Printre modalitățile de plată întâlnim modelul electronic, cu ajutorul cardului personal. Produsele ajung, în mod normal, la sediul clientului în 48 de ore pentru București sau maximum cinci zile în restul țării.

www.cadoultau.ro



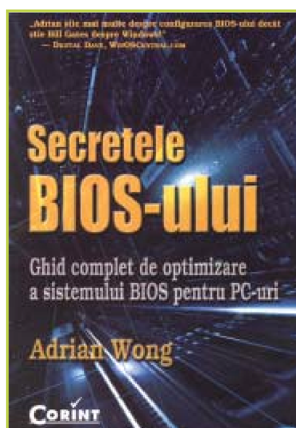
Nu puteam omite tocmai subiectul cadourilor, deliciul tuturor în materie de cumpărături. Fie că sunteți în criză de timp sau v-ați amintit în ultimul moment de o aniversare, această pagină vă este de folos, punându-vă la dispoziție o întreagă gamă de produse și idei. Aveți de ales de la plante și ornamente florale până la bijuterii și parfumuri. De exemplu, puteți trimite flori sau chiar un tort direct persoanei dragi, însoțite de o felicitare personalizată.

LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariţii editoriale şi alte recomandări din literatura IT

ADRIAN WONG
SECRETELE BIOS-ULUI. GHID COMPLET DE OPTIMIZARE A SISTEMULUI BIOS PENTRU PC-URI

Editura Corint • Publicată iniţial la Pearson Education
Traducători: **Cristian Mocanu, Florin Moraru** • Număr de pagini: **380**
Preţ: **399.000 lei (39,90 lei noi)** • ISBN: **973-653-737-4-2**



RECENZIE

Basic Input-Output System, pe numele scurt BIOS, reprezintă interfaţa dintre programe şi componentele fizice ale calculatorului care, nu de puţine ori, ne-a dat bătăi de cap din cauza unor mici setări greşite.

Cartea este structurată pe patru capitole. Primul ne învaţă ce este BIOS-ul, cum funcţionează el şi ne prezintă pe scurt operaţia de rescriere a sa. Opţiunile avansate de rescriere şi modalităţi de recuperare a BIOS-ului sunt tratate pe larg în cel de-al doilea capitol.

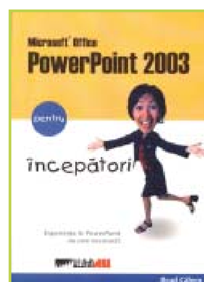
Partea cea mai importantă a cărţii este concentrată în ultimele două capitole. Astfel, cel de-al treilea se prezintă sub forma unui ghid al opţiunilor din BIOS cu mici îndrumări de optimizare, iar în ultimul se revine asupra fiecărei opţiuni cu explicaţii detaliate.

Există pe piaţă plăci de bază al căror BIOS este explicat în totalitate de această carte. Totuşi, opţiuni precum setarea frecvenţei Hyper-Transport, prezente în BIOS-ul plăcilor de bază pentru Athlon64, nu au fost explicate iar la ora actuală sunt esenţiale în buna funcţionare a acestei platforme.

Cartea poate fi considerată un abecedar al BIOS-ului, utilă în mare parte doar începătorilor. De asemenea, utilizatorii avansaţi o pot folosi pentru a-şi revizui o parte din cunoştinţele despre optimizarea BIOS-ului. Sperăm ca o revizie mai nouă a cărţii să fie publicată şi să completeze micile lipsuri ale acesteia.

READ GILGEN
MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 2003 PENTRU ÎNCEPĂTORI

Editura B.I.C. ALL • Publicată iniţial la Pearson Education
Traducător: **Ovidiu Slavu** • Număr de pagini: **416**
Preţ: **349.000 lei (34,90 lei noi)** • ISBN: **973-571-519-8**



RECENZIE

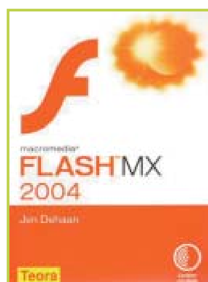
PowerPoint este componenta Microsoft Office cu care se pot crea prezentări sub formă de animaţii.

Cartea poate folosită şi pentru învăţarea bazelor unei versiuni mai vechi a aplicaţiei. Are şase părţi diferite, fiecare cu tematica sa, structurate în 21 de capitole. Partea întâi este esenţială pentru începători şi prezintă bazele aplicaţiei. Restul capitolelor vor fi folositoare în funcţie de necesităţi. La începutul fiecărui capitol sunt afişate pe scurt operaţiile ce vor fi acoperite pe parcurs, iar în încheiere sunt revizuite subiectele învăţate, ce sunt alcătuite sub formă de îndrumări, în mici paşi ce trebuie urmăriţi, şi sunt însoţite de nelipsitele imagini explicative prezente aproape pe fiecare pagină. Astfel se explică şi numărul mare de pagini. Să nu vă sperie grosimea cărţii, ea este foarte uşor de înţeles şi, în funcţie de atenţia acordată, chiar rapid de parcurs.

Am fost plăcut impresionaţi de capitolele în care cartea se îndepărtează de simpla explicare a programului şi ne învaţă cum să prezentăm în faţa unui public proiectul creat în PowerPoint. De exemplu, ne sunt indicaţi paşii pentru pregătirea echipamentelor, cum ar trebui să fie iluminată sala sau să fie aşezate scaunele. Se pune accent şi pe mişcările corpului, pe gesticulaţiile celui care prezintă proiectul. Am putea califica această carte ca o scurtă soluţie de realizare a unei prezentări PowerPoint de succes.

JEN DEHAAN
MACROMEDIA FLASH MX 2004

Editura Teora • Număr de pagini: **416** • Preţ: **447.615 lei (44,76 lei noi)**
ISBN: **1-59496-018-6**



RECOMANDARE

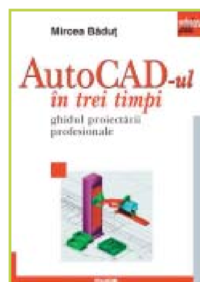
Pachetul este format dintr-o carte şi un CD pe care se găsesc aplicaţiile Flash MX 2004 şi Flash MX Professional 2004, disponibile gratuit pentru 30 de zile.

Autorul cărţii a colaborat la realizarea ei cu compania producătoare, Macromedia, de la care a primit consultanţă în vederea realizării unei lucrări avansate, pentru ca aplicaţia să fie învăţată la un nivel profesional. Cartea tratează atât versiunea simplă, Flash MX 2004, cât şi varianta Professional a programului, dar mai puţin detaliat. Funcţii avansate precum Data Components sunt explicate sumar cu ajutorul exerciţiilor.

Procesul de învăţare se desfăşoară în mod activ. Indicaţiile din carte se aplică practic pe fişierele de exerciţii prezente pe CD. Pentru compararea rezultatului sunt puse la dispoziţia cititorului versiunile finale ale proiectelor. Folosind cartea veţi învăţa cum să animaţi prezentările prin importarea de imagini, clipuri audio şi video sau aplicând diferite efecte asupra textelor. De asemenea, sunt prezentate şi modalităţile de export ale proiectelor.

MIRCEA BĂDUŢ
AUTOCAD-UL ÎN TREI TIMPI GHIDUL PROIECTĂRII PROFESIONALE

Editura Polirom • Număr de pagini: **240** • Preţ: **185.000 lei (18,50 lei noi)** • ISBN: **973-681-683-4**



RECOMANDARE

Programarea asistată de calculator a luat locul proiectării obişnuite cu instrumente de desen tehnic, ceea ce uşurează procesul de proiectare.

Cartea este structurată pe trei parţi de dificultate, fiecare destinată unei categorii diferite de utilizatori. Metoda de învăţare se bazează pe combinaţia dintre explicaţii şi exemple printate din program. De remarcat este descrierea interfeţei grafice din introducerea cărţii. Este de apreciat folosirea numelor funcţiilor aşa cum se găsesc în program, în limba engleză. O traducere este totuşi disponibilă în josul paginilor. Veţi fi trecuţi prin toate facilităţile programului: structurarea desenelor, cotarea şi haşurarea lor, proiectarea şi modelarea tridimensională sau proiectarea de aplicaţii.

Le recomandăm cartea celor ce doresc să înveţe singuri şi rapid unul dintre cele mai puternice programe de proiectare asistată de calculator. În cazul în care urmaţi un curs de specializare, o puteţi folosi în paralel cu lecţiile pentru înţelegerea mai eficientă a funcţiilor.



ANTIVIRUŞII

SECURITATE PARŢIALĂ

Programele responsabile de securitatea calculatoarelor, antiviruşii, se dovedesc a fi ele însele vulnerabile la eventualele atacuri la care calculatoarele respective ar putea fi supuse.

PENTRU CALCULATOARELE CONECTATE LA Internet antivirusul constituie, alături de firewall, programul ale cărui instalare şi utilizare sunt obligatorii. Un calculator conectat la Internet pe care nu este instalat nici un produs antivirus este ca un soldat trimis în luptă fără arme, o victimă sigură.

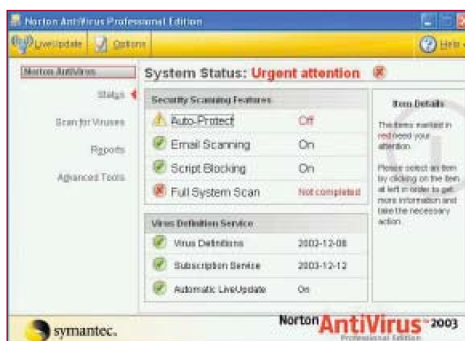
Antiviruşii moderni dispun de numeroase facilităţi care au rolul de a creşte securitatea calculatoarelor. Pe vremea în care principalele surse de infectare erau dischetele, respectiv CD-urile de pe care se copiau diverse fişiere, modulul de scanare la cerere (on demand scan) era suficient. O scanare a dischetei ori CD-ului cu pricina îndepărta orice suspiciuni. În prezent ar fi de neconceput un antivirus care să nu dispună de un modul de scanare în timp real (on access scan) a fişierelor accesate. Utilizatorul are libertatea de a alege ce tipuri de fişiere să fie scanate sau poate opta între scanarea executabilelor şi scanarea tuturor fişierelor.

Fişierele executabile sunt primele bănuite de a fi infectate. De aceea optarea pentru scanarea în exclusivitate a acestora se poate impune, mai ales în cazul în care calculatorul respectiv nu dispune de resurse suficiente, deoarece scanarea în timp real a tuturor tipurilor de fişiere îşi pune vizibil amprenta pe viteza de rulare a sistemului. Scanarea în cadrul arhivelor este o altă facilitate pe care produsele antivirus moderne o includ.

Viteza de apariţie a viruşilor noi este în continuă creştere, ca şi rata de infectare a calculatoarelor. De aceea este esenţial ca şi viteza de reacţie a companiilor care oferă produse antivirus să fie una ridicată. Acesteia i se adaugă actualizarea automată, la anumite intervale de timp, a bazei de semnături a viruşilor recunoscuţi. Găsirea rapidă a antidotului pentru un virus recent şi actualizarea rapidă a bazei de semnături pot reduce într-o mare măsură gradul de răspândire a viruşilor.

VIRUŞI ŞI ANTIVIRUŞI

Este evident faptul că produsele antivirus evoluează în funcţie de provocările ridicate de viruşi. De la Brain, primul virus pentru PC creat în 1986 în Pakistan, la cei mai periculoşi şi în acelaşi timp sofisticaţi viruşi ai anului trecut (Beagle, NetSky, Sasser sau Mydoom), codurile maliţioase au evoluat, determinând în acelaşi timp o îmbunătăţire permanentă a produselor antivirus. Dacă la început creatorii de viruşi aveau ca motivaţie obţinerea unei anumite notorietăţi sau pur şi simplu dorinţa de a face rău, cu timpul a devenit din ce în ce mai evident faptul că viruşii sunt creaţi în scopul obţinerii unor avantaje materiale. Este deja de notorietate războiul dintre creatorii viruşilor Beagle şi NetSky din cursul anului precedent. Spre deosebire de NetSky, care nu a fost dezvoltat în scopul obţinerii vreunui profit, Beagle a fost creat pentru dezvoltarea unei reţele de expediere a mesajelor de tip spam. Când NetSky l-a depăşit pe Beagle ca rază de răspândire, creatorul celui din urmă a introdus în codul virusului un mesaj pentru creatorul lui NetSky prin care încerca să-l determine pe acesta să renunţe la dezvoltarea virusului. Schimbul de replici dintre cei doi a continuat prin intermediul a numeroase variaţii ale viruşilor originali.



DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

Companiile producătoare de antiviruşi susţin, bineînţeles, că produsul pe care îl dezvoltă este cel mai bun şi oferă cel mai înalt nivel de securitate. Norton AntiVirus, McAfee, Kaspersky, AVG, Trend Micro, Panda sunt doar câteva dintre produsele antivirus din care utilizatorii pot alege. Acestora li se adaugă, nu doar din naţionalismul nostru, antivirusul românesc BitDefender.

Antivirușii sunt supuși unor teste speciale de către companii acreditate în acest sens, precum Virus Bulletin, ICSA Labs sau West Coast Labs. În urma testelor, antivirușii pot primi o certificare prin care se confirmă faptul că au fost detectate toate codurile malițioase scanate. Însă aceste teste au în vedere doar detectarea și dezinfectarea fișierelor compromise, nu și eventualele găuri de securitate pe care programul în sine le poate conține.

Sunt cunoscute mai multe cazuri în care produsul antivirus, tocmai cel care ar fi trebuit să garanteze securitatea datelor, era vulnerabil la eventualele atacuri venite de pe Internet. Norton AntiVirus și McAfee sunt cele mai recente exemple în acest sens. Problema acestora nu era nedetectarea virușilor, ci faptul că în anumite momente ale funcționării (scanare, update etc.) atacatorii puteau intra în posesia anumitor informații de pe calculatorul respectiv.

SPYWARE. SECURITATE SAU MARKETING?

În ultimii ani, pe lângă așa-zișii viruși obișnuiți s-a mediatizat o altă amenințare la adresa utilizatorilor: programele de tip spyware. Acestea se pot defini pe scurt ca fiind aplicații care au rolul de a spiona acțiunile utilizatorului. Problema este că spyware-urile există de mult timp, chiar dacă nu au fost cunoscute sub această denumire. Însă la adăpostul acestui nou termen și-a făcut apariția pe piața produselor de securitate o nouă categorie de programe dedicate tocmai eliminării spyware-urilor. Ba chiar și companiile cu experiență îndelungată în ceea ce privește antivirușii au lansat produse separate pentru eliminarea spyware-urilor. Crearea artificială a acestei noi categorii ne-a făcut să ne întrebăm dacă aplicațiile AntiSpyware nu sunt doar o invenție a departamentelor de marketing ale companiilor respective, prin care se urmărește obținerea unui profit suplimentar.

Legat de această problemă, dar nu numai, am putut discutat cu ocazia ediției din acest an a CERF, cu Sergey Babushkin, Regional Sales Manager al companiei Kaspersky Labs, una dintre cele mai apreciate companii de securitate.



XPC: Numărul virușilor și cel al calculatoarelor infectate cresc în fiecare an. Este acesta un semn al ineficienței antivirușilor?

S.B.: Bineînțeles că nu. Putem vorbi despre ineficiența unui produs antivirus în momentul în care acesta este incapabil să detecteze ori să înlăture un anumit cod malițios. În cazul în care majoritatea produselor antivirus s-ar dovedi ineficiente, s-ar putea spune chiar că industria antivirușilor este falimentară. Însă până în prezent nu a existat virus pentru care să nu se găsească o metodă de detectare sau dezinfectare. Virușii sunt creați de oameni, iar faptul că amenințarea virușilor crește cu timpul este rezultatul unui număr din ce în ce mai mare de persoane care, din diverse motive, scriu coduri malițioase. Trebuie să ținem cont că majoritatea virușilor moderni sunt scriși cu scopul obținerii unui avantaj financiar, spre deosebire de cei clasici, care urmăreau o vendetă personală.

XPC: Ce ne puteți spune despre amenințarea crescândă a programelor de tip spyware? Nu sunt tot antivirușii cei care ar fi trebuit să ofere protecție împotriva acestora? Credeți că este normal să existe două tipuri diferite de produse (AntiVirus și AntiSpyware) în loc de unul singur care să rezolve aceste amenințări similare din unele puncte de vedere?

S.B.: Nu există Spyware. Spyware este un termen nou în domeniul securității folosit în toată lumea. Însă toate programele avute în vedere de acest termen există de foarte mult timp, poate chiar de peste 10 ani. În general, acest termen desemnează programe care spionează activitatea utilizatorului, creând un raport pe care îl trimit la o anumită adresă. Însă există foarte mulți troieni care fură informații esențiale, precum numele de utilizator și parole pentru anumite conturi ori datele de pe carduri. Acestora li se adaugă programele care înregistrează activitatea utilizatorului, aici incluzând tastele folosite, capturi de ecran, aplicații deschise etc. Tehnic vorbind, Spyware-ul nu există ca o amenințare de sine stătătoare. Programele etichetate ca fiind Spyware sunt doar o serie de troieni sau coduri scrise cu scopul de a face reclamă ori pentru a promova anumite site-uri și alte tipuri de resurse. În principiu, Spyware este o invenție a departamentelor de marketing prin care se realizează o separare a programelor apărute recent – "imitații ieftine" – de produsele antivirus clasice și prin care se urmărește integrarea acestor programe fără valoare pe piața securității calculatoarelor.

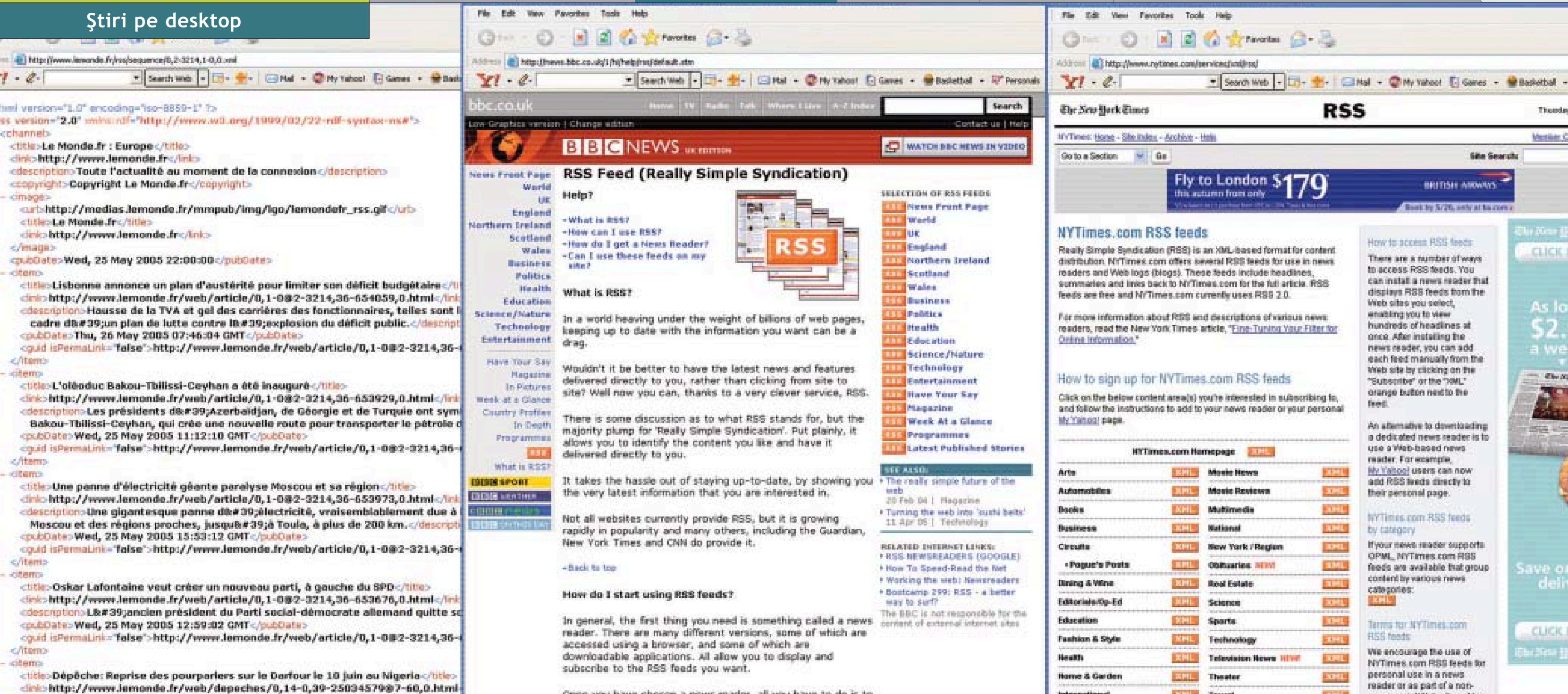
XPC: Care sunt modalitățile prin care Kaspersky oferă protecție împotriva spam-ului?

S.B.: În prezent, Kaspersky Labs dispune de o gamă completă de produse anti-spam pentru utilizatorii obișnuiți, corporații și chiar ISP-uri. Toate aceste produse au la bază tehnologia Kaspersky Anti-Spam. Aceasta realizează o barieră eficientă împotriva mesajelor de tip spam structurată pe un sistem alcătuit din mai multe straturi de filtrare a e-mail-urilor. Kernel-ul lingvistic unic analizează independent corpul mesajelor, realizând o evaluare pe baza căreia se produce separarea mesajelor reale de cele de tip spam. Baza de semnături este actualizată la fiecare două ore pentru a răspunde celor mai recente așa-numite campanii mass-mailing. Pe baza tehnologiei Kaspersky Anti-Spam pot fi detectate mesajele nedorite chiar și în cazul în care spamerii apelează la diverse șiretlicuri precum spam-ul grafic (mesaje alcătuite dintr-o singură imagine), rutarea pe mai multe niveluri, manipularea mesajelor în format HTML ori atașarea fișierelor criptate.

XPC: Ce ne puteți spune despre virușii pentru telefoanele mobile? Se vor dovedi aceștia o amenințare reală pe viitor?

S.B.: La ora actuală sunt detectate, la anumite intervale de timp, diverse coduri malițioase care vizează smartphone-urile. Este deja evident faptul că răspândirea acestor viruși va crește în mod direct proporțional cu numărul telefoanelor utilizate.

Liviu Mihai



ŞTIRI PE DESKTOP

CLIENŢI RSS

Cu ajutorul acestor programe şi al fluxurilor RSS utilizatorii care dispun de o conexiune la Internet, fie ea şi prin dial-up, pot fi la curent cu cele mai noi ştiri din orice domeniu.

DEŞI NU CONSTITUIE O NOUTATE ABSOLUTĂ, fiind introdusă pentru prima oară de compania Netscape în cadrul propriului portal în anul 1999, tehnologia RSS nu a fost încă adoptată de un număr foarte mare de utilizatori aşa cum se spera, în pofida avantajelor pe care aceasta le oferă.

Aşa cum subliniam şi în cadrul articolului dedicat fluxurilor RSS din XtremPC 64, această tehnologie nu beneficiază de o noţiune general valabilă şi acceptată, ba, chiar mai mult, şi numele variază în funcţie de versiune. Fie că este vorba de Really Simple Syndication, Rich Site Summary sau RDF Site Summary, iniţialele sunt aceleaşi: RSS. Din multe puncte de vedere, tehnologia RSS poate fi comparată cu protocolul POP3. Ambele facilităţi permit descărcarea pe propriul calculator a informaţiilor. Aşa cum protocolul POP3 facilitează descărcarea mesajelor electronice de pe server pe calculator, clienţii RSS grupează informaţiile colectate de pe diverse site-uri. În general, informaţiile la care ne referim sunt ştiri sau modificări aduse unui anumit site, însă pot fi furnizate şi alte tipuri de informaţii. Continuând comparaţia cu protocolul POP3, trebuie spus că interfaţa programelor avute în vedere de acest test se aseamănă foarte mult cu cea a clienţilor de e-mail, iar gestionarea ştirilor recepţionate nu diferă mult de cea a e-mail-urilor.

Tehnologia RSS s-a dovedit a fi deosebit de flexibilă, fiind implementată sub diverse forme de la clienţi RSS dedicaţi, precum cei testaţi de noi, la plug-in-uri pentru clienţii de e-mail (care oferă avantajul recepţionării ştirilor şi mesajelor în cadrul aceluiaşi program) ori la portaluri care oferă suport RSS pentru utilizatorii înregistraţi (precum Yahoo!).

CUM AM TESTAT

Acest test s-a desfăşurat pe un sistem care a dispus de un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 512MB DDR-400. Nota finală a avut în vedere funcţionalitatea programelor în proporţie de 60%, ergononomia, care a contat în proporţie de 25%, resursele şi compatibilitatea – 15%.

În ceea ce priveşte funcţionalitatea, am avut în vedere mai multe aspecte de care depinde în mod direct utilitatea clienţilor RSS. Unul dintre acestea este reprezentat de filtrele preconfigurate. Este important pentru un utilizator care nu a mai lucrat cu astfel de aplicaţii să aibă ca exemplu o serie de filtre preconfigurate pentru a înţelege mai uşor ce sunt şi cum pot fi configurate filtrele RSS. În plus, acestea au şi o utilitate practică, în cazul în care filtrele respective furnizează informaţii de interes pentru utilizator. Din fericire, toate programele testate dispun de filtre preconfigurate. Un alt aspect important pe care îl bifează toate programele testate este reprezentat de existenţa unui browser integrat care să scutească utilizatorul de deschiderea browser-ului implicit pentru citirea ştirilor primite. Programele ale căror browsere integrate dispun de facilitatea Tabbed Browsing au primit puncte suplimentare.

În cadrul procesului de adăugare şi configurare a fluxurilor noi, una dintre cele mai importante funcţii este autodetectarea acestora. Pe de o parte, aceasta ajută utilizatorii începători să configureze fluxurile site-urilor preferate fără să cunoască adresa exactă prin care ştirile sunt furnizate, iar pe de alta şi utilizatorii avansaţi, cu ajutorul acestei funcţii, vor realiza mai rapid adăugarea fluxurilor noi. Fiind vorba de cele mai recente ştiri, notificările în timp real sunt de asemenea importante. În afară de existenţa efectivă a notificărilor vizuale şi/sau auditive, am am avut în vedere şi modul în care acestea anunţă utilizatorul de existenţa ştirilor noi şi nu am apreciat notificările insistente care întrerup utilizatorul din celelalte activităţi sau ocupă prea mult spaţiu pe ecran.

Deşi funcţiile de bază sunt comune, majoritatea aplicaţiilor testate dispun de cel puţin o facilitate care nu se regăseşte la celelalte programe testate. În funcţie de utilitatea facilităţilor suplimentare, programele respective au primit puncte în plus la capitolul funcţionalitate.

Liviu Mihai



Producător: **SisyphSoft**
Web: **www.activerefresh.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 86.10

Active Refresh 2.5.3

Fără a excela la nici un capitol, Active Refresh dispune de suficiente facilităţi pentru a satisface şi utilizatorii mai pretenţioşi. Punctul slab al acestui program îl constituie consumul destul de ridicat de resurse pentru un program care rulează în tray.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Teoretic, cea mai simplă metodă de adăugare a fluxurilor ar trebui să fie autodetectarea acestora în urma navigării prin intermediul browser-ului integrat. Practic însă, detectarea acestora nu se realizează întotdeauna, în timp ce unele fluxuri create prin acest procedeu conţin erori care fac imposibilă detectarea informaţiilor transmise de acestea.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

Active Refresh este singurul program din cadrul acestui test care, în afară de filtrul pentru afişarea selectivă a anumitor fluxuri, dispune şi de un alt tip de filtru, pentru acceptarea ori blocarea anumitor informaţii în momentul recepţionării acestora prin intermediul fluxurilor RSS. Spre deosebire de filtrele de afişare care sunt stabilite pentru toate fluxurile, cele de recepţionare a acestora pot fi fixate individual, astfel încât utilizatorul să poată hotărî ce informaţii recepţionează.



Producător: **BradBury Software**
Web: **www.feeddemon.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 87.40

FeedDemon 1.5

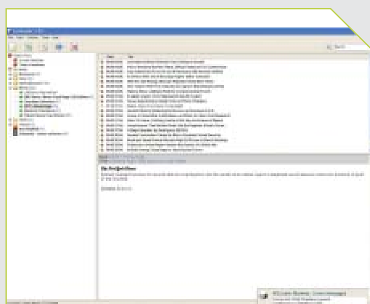
FeedDemon s-a dovedit a fi programul cel mai dotat din cadrul testului, atât numeric, cât şi calitativ, facilităţile sale fiind superioare celorlalte aplicaţii testate. Cu o interfaţă care aduce într-o oarecare măsură cu cea a Microsoft Outlook 2003, FeedDemon se va dovedi uşor de folosit de către toate tipurile de utilizatori, chiar şi de cei care se află la primul contact cu tehnologia RSS.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Autodetectarea fluxurilor funcţionează, în acest caz, în două sensuri. Este vorba, pe de o parte, de recunoaşterea automată a fluxurilor la introducerea adresei site-ului respectiv în cadrul meniului de adăugarea a unui flux nou, iar pe de altă parte sunt detectate automat fluxurile site-urilor deschise cu ajutorul browser-ului integrat. O dată cu interfaţa tip Outlook 2003 a fost adoptat şi modul de grupare a fluxurilor în funcţie de data recepţionării, fapt care face foarte uşoară localizarea ştirilor dintr-o anumită zi.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

Ştirile recepţionate pot fi foarte uşor publicate în cadrul unui web log a cărui alegere este la dispoziţia utilizatorului. Ştirile vechi nu pot fi arhivate, în schimb pot fi foarte uşor şterse cu ajutorul unui Wizard.



Producător: **Feadreader**
Web: **www.feedreader.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 75.85

Feadreader 2.9

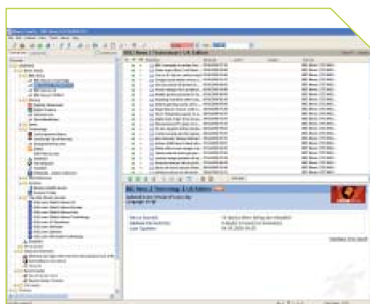
Locul ocupat în test ar putea sugera un program a cărui utilizare nu reprezintă decât o pierdere de timp. În realitate, Feadreader, chiar dacă este lipsit de multe facilităţi, prezintă un atu important: uşurinţa folosirii şi rapiditatea cu care pot fi configurate şi recepţionate fluxurile.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Feadreader dispune de un număr rezonabil de fluxuri preconfigurate din mai multe domenii, precum tehnologie, afaceri, umor, călătorii etc. În ceea ce priveşte configurarea fluxurilor noi, singura facilitate căreia i-am simţit lipsa este cea de autodetectare a acestora. Pe de altă parte, adăugarea manuală a fluxurilor se realizează în doar două etape: introducerea adresei exacte către fluxul RSS şi atribuirea unui titlu sau acceptarea celui implicit pe care acest program îl importă automat.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

O facilitate originală, pe care nu am remarcat-o la nici una dintre celelalte aplicaţii, este posibilitatea întreruperii recepţionării fluxurilor în orice moment. Utilizatorii care se conectează la Internet prin dial-up vor aprecia cu siguranţă posibilitatea salvării automate în cache a ştirilor recepţionate pentru a putea fi consultate offline.



Producător: **ADC Software**
Web: **www.newzcrawler.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 86.30

Newz Crawler 1.7

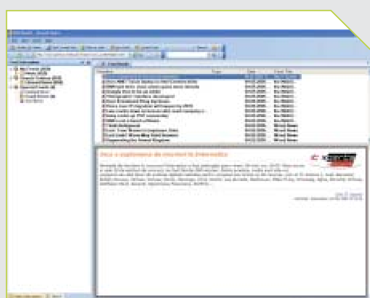
Clasat pe locul trei, Newz Crawler ar fi reuşit să ocupe chiar o poziţie superioară dacă nu i-ar fi lipsit o serie de facilităţi importante şi dacă interfaţa nu ar fi fost atât de sărăcăcioasă. Pe de altă parte, include o serie de facilităţi interesante de care celelalte programe nu dispun.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Newz Crawler beneficiază de modulul Favorites, care le permite utilizatorilor să adauge anumite ştiri în acelaşi mod în care adaugă site-urile preferate în Internet Explorer. Crearea fluxurilor noi se realizează prin intermediul Wizard-ului inclus, care oferă şi alte modalităţi de adăugare a acestora, precum importarea dintr-un fişier de tip OCS sau OPML.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

Am apreciat în mod special la acest program posibilitatea configurării numărului de conexiuni ce pot fi realizate pentru recepţionarea ştirilor. Astfel, este posibilă realizarea a maximum 50 de conexiuni simultane. În funcţie de tipul conexiunii, această facilitate poate duce la recepţionarea mult mai rapidă decât în mod normal a ştirilor. La polul opus se află notifier-ul, care insistă să ne anunţe obsesiv că am primit ştiri noi, chiar dacă îl închidem.



Producător: **RSS Bandit**
Web: **www.rssbandit.org**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 84.40

RSS Bandit 1.3

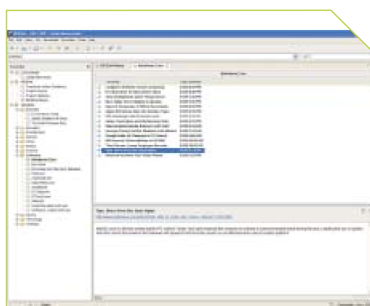
Deşi face parte din categoria programelor cu o funcţionalitate medie, RSS Bandit prezintă avantajul de a fi gratuit şi, implicit, de a putea fi folosit fără nici o limitare.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Includerea funcţiei de autodetectare în meniul de adăugare a fluxurilor ar fi dus la acordarea unei note mai mari pentru funcţionalitate şi, ţinând cont de echilibrul dintre primele cinci programe din test, RSS Bandit ar fi putut ocupa una din primele trei poziţii. Însă această facilitate este disponibilă doar în cazul site-urilor deschise în cadrul browser-ului intern. Acest program creează automat un grup cu toate ştirile necitite.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

Am apreciat posibilitatea configurării pentru fiecare flux în parte a timpilor pentru update şi pentru ştergerea ştirilor. Browser-ul integrat suportă tab-uri multiple, iar utilizarea sau nu a acestora poate fi decisă de utilizator. De asemenea, funcţia de căutare în cadrul fluxurilor configurate se dovedeşte eficientă, oferind un număr mare de criterii pentru regăsirea anumitor ştiri, precum status, data recepţionării, fluxurile-sursă etc.



Producător: **RSSOwl**
Web: **www.rssowl.org**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 87.30

RSSOwl 1.1

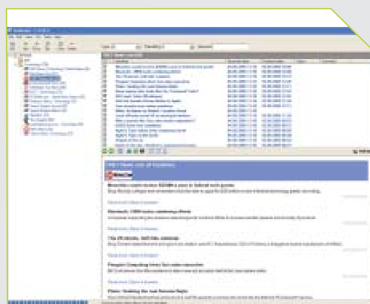
Locul doi ocupat la finalul testului de RSSOwl s-ar fi putut foarte uşor transforma în primul loc, diferenţa de funcţionalitate dintre acesta şi FeedDemon fiind infimă. Interfaţa elegantă şi o serie de facilităţi unice sunt doar două dintre atuurile acestui program.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Majoritatea aplicaţiilor testate vin cu o serie de fluxuri preconfigurate, însă RSSOwl dispune de cel mai mare număr de astfel de fluxuri, în majoritatea cazurilor chiar cele mai importante din domeniile avute în vedere. O facilitate originală, dar cu o utilitate redusă, este cea de atribuire a unui rating diverselor ştiri, pe o scară de la unu la cinci. Totodată, ştirile primite pot fi sortate după data publicării, titlu, autor, flux, categorie etc. Unul din punctele slabe ale acestui program îl constituie funcţia de filtrare a ştirilor, care nu poate fi realizată ţinând cont de anumite cuvinte-cheie.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

RSSOwl, în afară de opţiunea obişnuită de exportare a anumitor ştiri, permite şi salvarea acestora în formatele RTF, HTML şi chiar PDF. Gradul de configurare a programului este unul ridicat, putând fi personalizate majoritatea elementelor componente ale interfeţei.



Producător: **Ykoon B.V.**
Web: **www.rssreader.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 79.75

RSS Reader 1.0

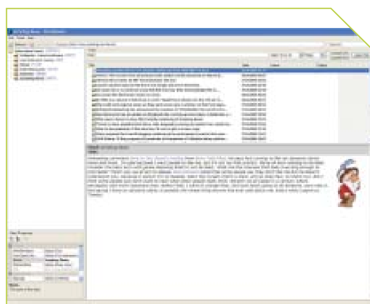
RSS Reader este unul dintre cele mai slabe programe din test. Modest în ceea ce priveşte funcţionalitatea, acest program nu excelează nici la capitolul ergonomie. Interfaţa lasă impresia că a fost creată în grabă, fără să fie verificate toate aspectele şi elementele componente înainte de a fi integrate.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Unul dintre puţinele puncte forte ale acestui program îl constituie posibilitatea realizării anumitor setări individuale. Astfel, aspecte precum atribuirea automată a titlului, intervalul de update, modalitatea de notificare etc. pot fi configurate pentru fiecare flux în parte, în funcţie de importanţa sau preferinţele utilizatorului. Organizarea fluxurilor, din păcate, are în vedere crearea unui singur nivel de directoare, nefiind posibilă crearea subcategoriilor aferente anumitor domenii.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

RSS Reader dispune de aşa-numitele filtre custom, care facilitează afişarea doar a fluxurilor ce conţin anumite cuvinte, au fost emise într-un anumit interval orar sau nu au fost citite. Pe de altă parte, lipsesc numeroase funcţii utile, precum căutarea anumitor ştiri în cadrul fluxurilor, arhivarea ştirilor vechi ori un browser cu suport pentru tab-uri multiple.



Producător: **Luke Hutteman**
Web: **www.sharpreader.net**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 73.20

SharpReader 0.9

Ocupantul ultimului loc, SharpReader, nu a reuşit să-l depăşească pe nici unul din cei şapte contracandidaţi la nici unul din cele trei criterii de notare. Şi mai curios este faptul că, deşi sărăcăcios din toate punctele de vedere, consumă exagerat de multe resurse pentru un astfel de program. Consumul de resurse scade drastic, din fericire, în momentul când este minimizat în SystemTray.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Pentru a adăuga un flux nou, utilizatorul este nevoit să introducă adresa exactă prin care acesta este furnizat, lipsind orice posibilitate de recunoaştere automată a fluxurilor RSS. Programul nu oferă posibilitatea căutării anumitor ştiri furnizate prin intermediul fluxurilor configurate. În schimb, cei pasionaţi de jurnalele online pot căuta în cadrul însemnărilor găzduite de anumite servicii de web logs.

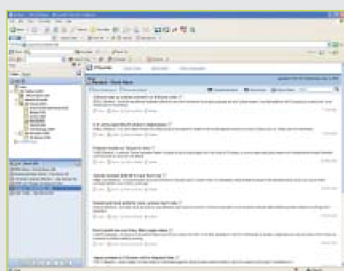
FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

Utilizând SharpReader este imposibilă configurarea fluxurilor a căror recepţionare presupune crearea unui cont, deoarece acest program nu dispune de o opţiune care să facă posibilă introducerea şi eventual salvarea numelui de utilizator şi a parolei. Este posibilă totuşi descărcarea ştirilor cu ajutorul a până la 20 de conexiuni simultane la acelaşi server.

RSS pe alte căi

Aşa cum am precizat şi în introducere, clienţii RSS ca programe autonome nu reprezintă singura modalitate de recepţionare a informaţiilor prin intermediul fluxurilor RSS. Alte căi prin care pot fi recepţionate aceste fluxuri constau în plug-in-urile pentru clienţii de e-mail sau browsere (în general este vorba de cele produse de Microsoft), portaluri web etc. În funcţie de stilul de navigare, unii utilizatori ar putea prefera aceste alternative în defavoarea clienţilor RSS. În ultimă instanţă, pe lângă utilitatea efectivă pe care programul o oferă, contează foarte mult şi subiectivismul utilizatorului.

PLUCK 1.0

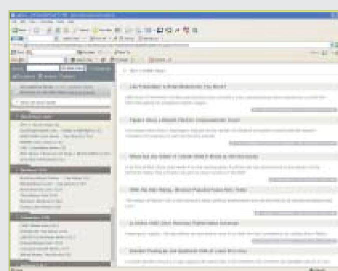


Acest program este de fapt un add-on pentru Internet Explorer care furnizează fluxurile RSS prin intermediul browser-ului fără a fi necesară vizitarea site-urilor de ştiri. Deschiderea site-urilor respective este necesară doar pentru citirea întregii ştiri, deoarece, ca şi în cazul clienţilor RSS, prin fluxuri sunt primite doar titlurile şi, în unele, primele fraze ale ştirilor. De exemplu, site-ul The Inquirer furnizează prin RSS doar titlul ştirilor, ceea ce nu ajută foarte mult utilizatorul care de multe ori, din cauza modului de alegere a titlurilor, nu îşi poate da seama care este subiectul real al ştirii respective. Spre deosebire de clienţii RSS care beneficiază de un browser integrat, acest program se poate spune că a ales metoda inversă, şi anume de a se integra el însuşi în browser.

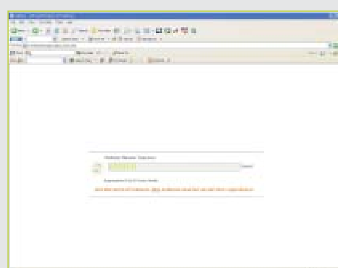
Pluck îşi creează un aşa-numit side-bar (precum History sau Favorites) prin intermediul căruia utilizatorul poate accesa categoriile create şi fluxurile conţinute de acestea. În afară de side-bar, acest program dispune şi de un toolbar care facilitează, printre altele, căutarea anumitor termeni în cadrul fluxurilor configurate. Totodată, este posibilă şi urmărirea anumitor cuvinte în timpul recepţionării ştirilor. În ceea ce priveşte afişarea ştirilor, utilizatorul are la dispoziţie mai multe template-uri.

LEKTORA 1.0

Lektora este un serviciu online care grupează şi furnizează utilizatorilor ştirile de pe site-urile care includ fluxuri RSS. La fel ca şi Pluck, Lektora este un add-on, însă în afară de



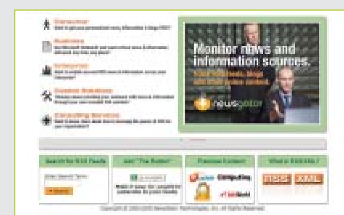
Internet Explorer poate fi integrat şi în Firefox. Acesta adaugă două butoane toolbar-ului existent în browser-ul celor de la Microsoft: unul pentru adăugarea fluxurilor noi, iar celălalt pentru citirea celor mai recente informaţii. Fără a include alte facilităţi, Lektora prezintă avantajul de a fi uşor de folosit şi de a furniza accesul rapid la informaţiile de interes.



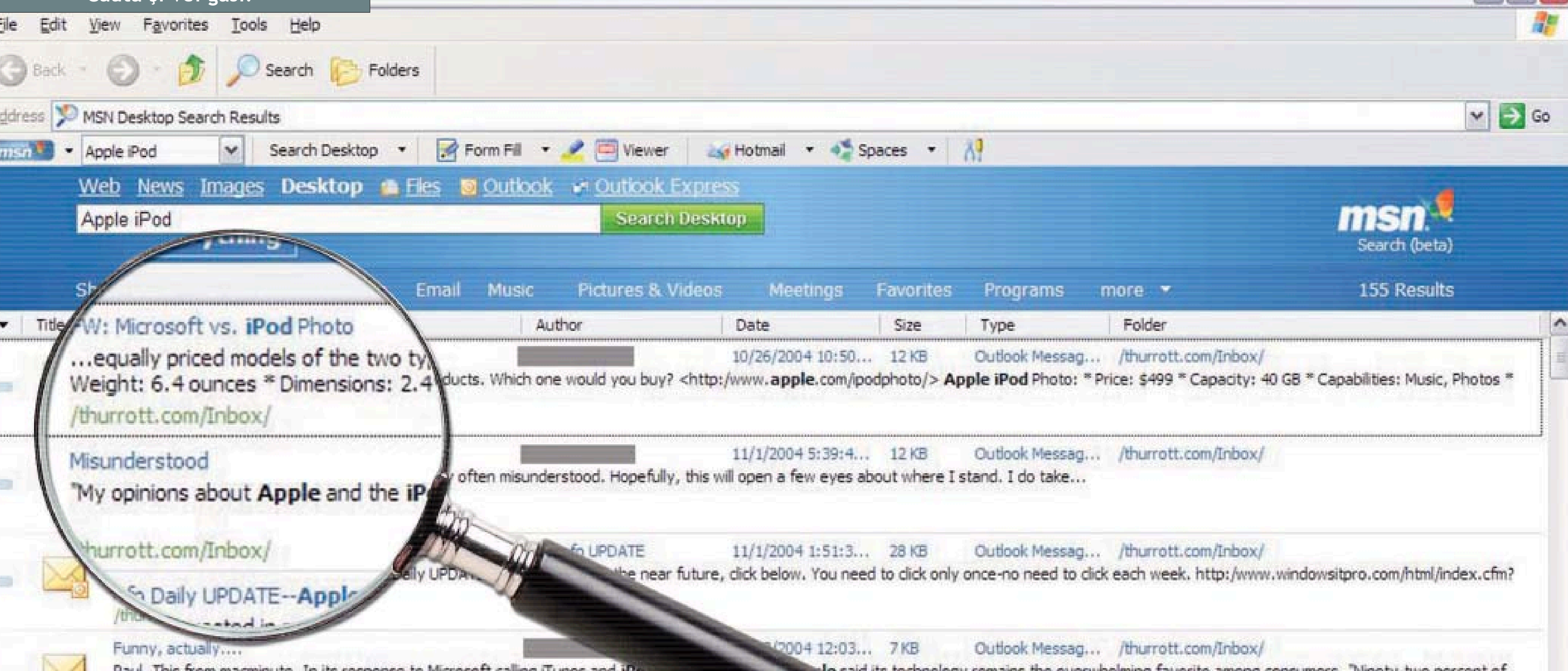
Trebuie menţionat faptul că Lektora poate fi folosit, în afară de sistemele Windows, şi pe Linux sau MacOS.

NEWSGATOR 2.0

La fel ca Lektora, şi NewsGator este un serviciu online care furnizează utilizatorilor în timp real cele mai recente ştiri. Însă, spre deosebire de Lektora, NewsGator este un add-on pentru clienţi de e-mail precum Microsoft Outlook sau Eudora. Prin intermediul acestuia fluxurile recepţionate vor lua forma mesajelor electronice primite prin intermediul protocolului POP3. NewsGator Mobile este versiunea care poate fi utilizată pe orice telefon mobil capabil să citească codul HTML (compatibil WAP). O funcţie utilă pentru cei care doresc să primească cele mai noi informaţii pe Notebook, PDA sau chiar telefonul mobil este cea de sincronizare a acestora cu versiunea de NewsGator instalată pe calculatorul de acasă. De asemenea, este posibilă căutarea pe baza cuvintelor-cheie şi/sau a link-urilor către site-urile sursă. NewsGator pentru clienţii de e-mail şi NewsGator Mobile sunt disponibile contra cost, în timp ce NewsGator Online poate fi accesat gratuit.



	FeedDemon 1.5	RSSOwl 1.1	Newz Crawler 1.7	Active Refresh 2.5.3	RSS Bandit 1.3	RSS Reader 1.0	Feadreader 2.9	SharpReader 0.9
Producător	BradBury Software	RSSOwl	ADC Software	SisyphSoft	RSS Bandit	Ykoon B.V.	Feadreader	Luke Hutteman
Web	www.feeddemon.com	www.rssowl.org	www.newzcrawler.com	www.activerefresh.com	www.rssbandit.org	www.rssreader.com	www.feedreader.com	www.sharpreader.net
Tip licenţă	Shareware	Freeware	Shareware	Shareware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Opţiuni								
Fluxuri preconfigurate	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Filtrarea ştirilor	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Browser integrat	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Tabbed browsing	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Autodetectare fluxuri	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Import/export fluxuri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Notificare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Setare timpi update/ştergere	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
News Ticker	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Căutare în cadrul feed-urilor	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Web search	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Autentificare (nume, parolă)	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Importarea titlului	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Organizare pe categorii	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Generare newsletter	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Expediere prin e-mail	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Monitorizare cuvinte-cheie	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Arhivarea ştirilor vechi	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Note								
Funcţionalitate	89	87	88	89	85	79	74	71
Resurse şi compatibilitate	82	84	80	78	81	79	78	74
Ergonomie	85	90	86	84	85	82	79	78
Verdict	**87.40**	**87.30**	**86.30**	**86.10**	**84.40**	**79.75**	**75.85**	**73.20**



CAUTĂ ŞI VEI GĂSI!

DESKTOP SEARCH

Google, Yahoo! şi Microsoft s-au grăbit să-şi lanseze propriile aplicaţii de tip Desktop Search extinzând lupta motoarelor de căutare pe harddisk-urile utilizatorilor de pretutindeni.

ÎN PREZENT SUNTEM MARTORII UNUI ADEVĂRAT război purtat pe mai multe fronturi între cele mai importante companii furnizoare de servicii web: Google, Yahoo! şi MSN. Dacă la început era vorba doar de motoarele de căutare, în timp lupta a fost extinsă şi pe alte planuri, conturile de e-mail, grupurile de discuţii şi aşa-numitele weblog-uri fiind doar unele dintre ele. În general, scenariul este acelaşi: Google lansează un nou serviciu ori o nouă facilitate, iar companiile rivale vin cu o variantă proprie care să concureze pe segmentul de piaţă respectiv. Din acest punct de vedere, Google merită aprecierea noastră, fiind cel care a revitalizat serviciile web adresate direct utilizatorului final şi a venit întotdeauna cu noi inovaţii, uimindu-ne aproape săptămânal cu câte o nouă facilitate lansată, fie şi doar pentru utilizatorii de pe continentul nord-american.

Aplicaţiile de tip Desktop Search constituie unul dintre cele mai recente fronturi de luptă dintre marile companii, Google fiind şi de această dată prima dintre cele trei care a lansat un astfel de produs.

CE SUNT ŞI LA CE FOLOSESC

Titlul în sine este destul de sugestiv, definiţiile amănunţite ale acestui tip de programe fiind de prisos. Desktop Search desemnează operaţiunea de căutare a informaţiilor pe propriul calculator. Căutarea are în vedere atât numele fişierelor, cât şi conţinutul acestora. De aceea, este important ca aplicaţia folosită să poată realiza căutări în cadrul cât mai multor tipuri de fişiere.

De exemplu, presupunând că se urmăreşte căutarea unei melodii în format MP3 aparţinând unui anumit artist, iar numele fişierului nu ne ajută în acest sens, aplicaţiile de tip Desktop Search vor avea în vedere, în cadrul operaţiunii de căutare, şi metainformaţiile fişierelor, în acest caz tag-urile ID3v1 şi/sau ID3v2. Fiind un domeniu aflat încă în stadiu incipient, se poate spune că aplicaţiile în cauză sunt încă prototipuri, fiind evidente deosebiri esenţiale între ele.

INDEXAREA, MOTORUL CĂUTĂRII

Utilizatorii care au avut curiozitatea să încerce aceste aplicaţii au remarcat timpul scurt de afişare a rezultatelor. Utilitarele clasice de căutare realizau acelaşi proces într-un timp mult mai mare, direct proporţional cu dimensiunea harddisk-ului şi numărul fişierelor stocate pe acesta. Secretul afişării rapide a rezultatelor îl constituie aşa-numita indexare. Aceasta constă în crearea unei baze de date în care sunt salvate informaţii despre toate fişierele stocate pe harddisk. În momentul în care utilizatorul iniţializează o nouă operaţiune de căutare, programul, în loc să scaneze din nou întreg harddisk-ul, nu face decât să consulte baza de date creată anterior. Unii specialişti susţin că acest tip de aplicaţii nici nu ar fi trebuit să existe, această operaţiune fiind mai degrabă de competenţa sistemului de operare. În fapt, Windows XP conţine această facilitate sub numele de Indexing Service şi ar fi trebuit să faciliteze găsirea rapidă a informaţiilor căutate cu utilitarul din Windows. Însă acest lucru este valabil doar în teorie. În practică, utilitarul din Windows are nevoie de mult timp pentru găsirea informaţiilor indexate, iar rezultatele nu sunt tocmai complete. Din această cauză, mulţi utilizatori au ales să dezactiveze serviciul de indexare, preferând un spor de viteză în schimbul unei funcţii pe care nu o folosesc. Dovada cea mai clară a eşecului pe care această facilitate l-a suferit îl constituie lansarea chiar de către Microsoft a unei aplicaţii separate de tip Desktop Search. Viitorul sistem de fişiere al celor de la Microsoft, WinFS (care din păcate nu va fi disponibil o dată cu Longhorn), va putea realiza aceste căutări pe baza metainformaţiilor conţinute de fişiere şi va face posibilă sortarea fişierelor în funcţie de aceste metainformaţii, indiferent de directorul în care există fizic fişierele respective. De exemplu, va putea fi creat un director virtual cu toate fotografiile digitale de pe harddisk, realizate cu o anumită cameră foto, pe baza metainformaţiilor conţinute de imaginile respective.

GOOGLE DESKTOP SEARCH

Fiind prima dintre cele trei mari companii care au lansat un astfel de program, dispunând de cel mai eficient motor de căutare şi ţinând cont de faptul că aplicaţiile celor de la Microsoft şi Yahoo! se află în versiune beta, Google Desktop Search beneficiază de simpatia şi încrederea utilizatorilor. Primul lucru pe care l-am remarcat la aplicaţia celor de la Google a fost dimensiunea redusă a fişierului de instalare, aproximativ 700Kb în comparaţie cu, spre exemplu, cei 8MB ai programului oferit de Yahoo!

Odată instalat, Google Desktop Search începe procesul de indexare a fişierelor stocate pe harddisk. Trebuie menţionat faptul că procesul de indexare are loc numai în momentul în care resursele calculatorului nu sunt folosite de alte aplicaţii, în aşa-numita perioadă Idle. Această abordare prezintă atât avantaje, cât şi dezavantaje. Principalul avantaj îl constituie faptul că activitatea utilizatorului nu este întreruptă pe durata indexării. Pe de altă parte, acest proces va dura destul de mult, în funcţie de gradul de ocupare a resurselor. În tot acest timp, procesul de căutare va avea în vedere doar fişierele indexate până în acel moment, ceea ce va duce la scăderea relevanţei rezultatelor. Procesul de indexare poate fi întrerupt în orice moment, însă numai pentru 15 minute.

Căutarea poate fi iniţializată în două modalităţi. Prima, şi poate cea mai comodă, este reprezentată de Deskbar-ul cu ajutorul căruia se pot realiza căutări atât locale, cât şi pe web. Deskbar-ul poate fi poziţionat atât pe Taskbar, cât şi în orice loc de pe desktop, ca o bară separată. Cea de-a doua modalitate o reprezintă chiar motorul de căutare al celor de Google. Indiferent de metoda aleasă, rezultatele sunt afişate în browser, în cadrul unei pagini Google obişnuite. Primele rezultate afişate în urma unei căutări cu Google (cu excepţia celor sponsorizate) sunt cele de pe propriul calculator. Fişierele găsite pe harddisk sunt prezentate schematic, fiind afişate doar primele două (ordonate cronologic) şi numărul total al rezultatelor. Un click pe link-ul care conţine numărul rezultatelor va duce la afişarea exclusivă a fişierelor locale, în timp ce un click pe numele unui rezultat va deschide fişierul corespunzător.

Google Desktop Search poate căuta în cadrul unui număr impresionant de tipuri de fişiere de la mesaje electronice (Microsoft Outlook, Outlook Express, Netscape Mail, Thunderbird) la cache-ul browser-ului (Internet Explorer, Netscape, Firefox, Mozilla), documente (Word, Excel, Powerpoint, PDF), conversaţiile purtate prin intermediul lui AOL Instant Messenger, muzică, filme, imagini etc. Lista fişierelor indexate poate fi extinsă cu ajutorul plug-in-urilor. Numărul acestora este rezonabil, iar printre formatele avute în vedere se numără documente create cu OpenOffice, conversaţii purtate prin intermediul lui Trillian, e-mail-urile stocate pe server-ul de Gmail etc.

Un mare neajuns al acestei aplicaţii este faptul că nu poate fi specificat tipul căutării. De exemplu, este imposibilă căutarea numai după câmpul Album conţinut de tag-ul MP3-urilor sau căutarea doar în cadrul tabelelor create cu Microsoft Excel. Cuvântul sau cuvintele avute în vedere sunt căutate în toată baza de date, fiind afişate toate fişierele care le conţin. Din această cauză, uneori va fi necesară rafinarea căutării prin adăugarea unor termeni noi pentru obţinerea unor rezultate cu adevărat relevante. Pe de altă parte, este posibilă sortarea rezultatelor în funcţie de data creării/modificării sau a relevanţei.

YAHOO! DESKTOP SEARCH

Pentru a le face concurenţă celor de la Google şi în acest domeniu, Yahoo! a realizat un parteneriat cu X1, prin care ambele companii pot furniza separat programul X1 Desktop Search, cu deosebirea că cel oferit de Yahoo! se numeşte Yahoo! Desktop Search, este gratuit şi lipsit de o serie de facilităţi faţă de programul original. Yahoo! Desktop Search nu poate indexa decât e-mail-urile din Microsoft Outlook şi Outlook Express, în comparaţie cu X1 Desktop Search, care are în vedere şi mesajele electronice stocate de Mozilla şi Eudora. În plus, spre deosebire de programul original, Yahoo! Desktop Search nu poate indexa unităţile externe de stocare.

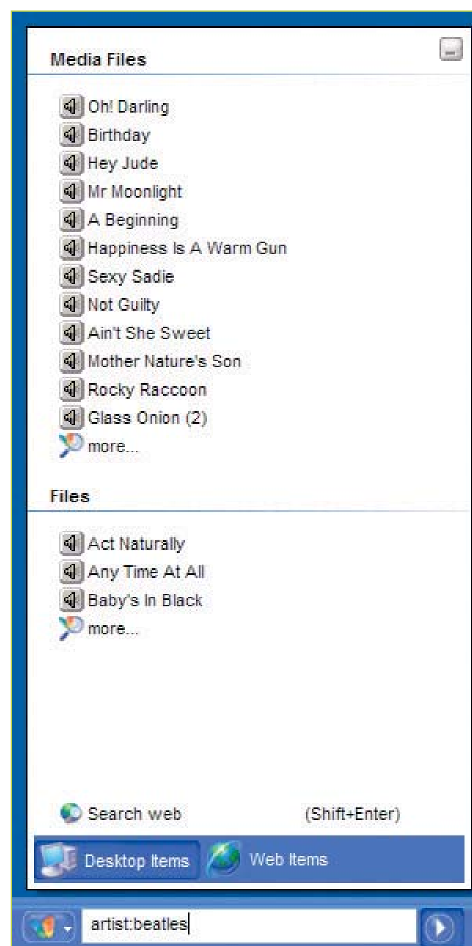
Spre deosebire de Google Desktop Search, aplicaţia oferită de Yahoo! realizează indexarea în timp real, ceea ce va putea duce la întreruperea temporară a activităţii utilizatorului, mai ales din cauza faptului că sunt ocupate resurse importante pentru realizarea acesteia. Rezultatele sunt afişate în cadrul programului, nefiind posibilă căutarea prin intermediul motorului celor de la Yahoo!. În afară de programul propriu-zis, căutările pot fi iniţializate prin intermediul unui Deskbar şi a unui toolbar care se integrează în Microsoft Outlook.

Programul dispune de o fereastră de previzualizare în care este afişat conţinutul celor mai importante tipuri de fişiere. Spre deosebire de Google Desktop Search, care nu poate căuta în cadrul arhivelor decât după numele fişierelor conţinute de acestea, Yahoo! Desktop Search realizează căutări şi în funcţie de conţinutul fişierelor arhivate. Utilizatorul poate căuta doar anumite tipuri de fişiere (e-mail-uri, imagini, muzică etc.), iar selectarea poate fi făcută chiar direct din Deskbar.

MSN DESKTOP SEARCH

După eşecul pe care l-a înregistrat funcţia de căutare din Windows XP, care foloseşte serviciul de indexare existent în sistemul de operare, Microsoft s-a asigurat că aplicaţia de Desktop Search încoporat în pachetul MSN Desktop nu va avea aceeaşi soartă.

Lista tipurilor de fişiere care pot fi indexate este impresionantă, incluzând printre altele e-mail-uri, contacte şi alte informaţii existente în Microsoft Outlook (întâlniri, obiective, notiţe etc.), documente, imagini, filme, muzică etc. La finalul indexării numărul fişierelor contabilizate de MSN Desktop Search era cu aproape două mii mai mare decât cel obţinut cu Google Desktop Search. Modul în care poate fi realizată căutarea se dovedeşte rapid şi eficient. Deskbar-ul inclus afişează rezultatele într-o fereastră de tip pop-up chiar în timpul tastării, iar căutarea poate fi realizată doar pentru anumite tipuri de informaţii. De exemplu, prin intermediul comenzii artist:beatles vor fi afişate toate fişierele audio care aparţin legendarei formaţii din Liverpool (cu condiţia ca tag-urile să fie corecte şi complete). De asemenea, rezultatele pot fi filtrate pentru a afişa doar anumite tipuri de fişiere, iar sortarea acestora se poate face în funcţie de mai multe criterii, în funcţie de tipul fişierelor în cauză. Am apreciat, de asemenea, posibilitatea selectării directoarelor care vor face obiectul indexării, facilitate pe care n-am întâlnit-o la celelalte aplicaţii.



VERDICT

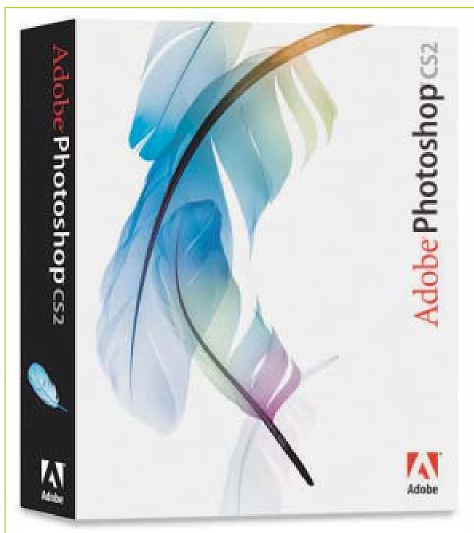
Deşi iniţial am simpatizat aplicaţia oferită de Google, la finalul testării celor trei programe a trebuit să recunoaştem superioritatea produsului oferit de Microsoft. În afară de facilităţile pe care le-am enumerat mai sus, interfaţa de care beneficiază MSN Desktop Search dovedeşte încă o dată că ergonomia este unul dintre atuurile aplicaţiilor dezvoltate de Microsoft.

Programele celor trei mai companii nu sunt singurele din această categorie. Lor li se adaugă aplicaţii care merită încercate, precum Ask Jeeves Desktop Search, Copernic Desktop Search sau Blinkx şi pe care le vom prezenta într-un număr viitor.

Liviu Mihai

Adobe Photoshop CS 2

Avem oare de-a face în sfârşit cu o versiune revoluţionară?



NU CRED CĂ SUNT MULŢI CEI CARE POT contesta poziţia de lider în domeniul editării de imagini pe care o ocupă Photoshop în momentul de faţă. Poate că unii ar putea argumenta că Photopaint de la Corel este mai uşor de folosit, iar alţii ar putea spune că Paint Shop Pro este semnificativ mai ieftin.

Dar realitatea este că majoritatea ilustratorilor, graficienilor, fotografilor digitali şi designerilor web nici nu vor să îşi imagineze cum ar arăta munca lor fără Photoshop. Curba de învăţare este destul de lină şi chiar şi un novice poate obţine rezultate mulţumitoare în scurt timp. Preţul destul de piperat îl recomandă însă unei categorii de utilizatori care poate să şi câştige bani de pe urma sa.

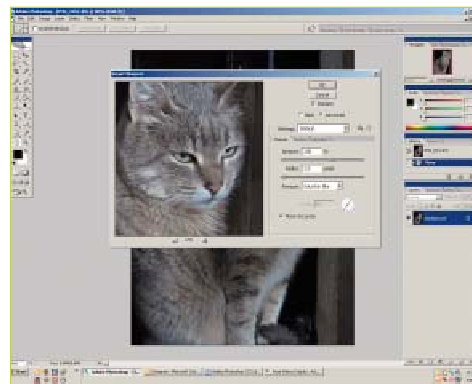
După o versiune care nu se remarca prin prea multe în afară de înglobarea Photoshop (alături de multe din celelalte programe de la Adobe) sub noua şi încăpătoarea siglă "CS" de la Creative Studio, iată că acum asistăm la un pas voinicesc înainte, care ar putea fi considerat chiar un salt, în funcţie de segmentul de utilizatori din care faceţi parte.

Voi începe prin a menţiona desprinderea browser-ului de fişiere care apăruse în versiunea 7 de corpul principal al programului, într-o aplicaţie de sine stătătoare care poartă numele de Adobe Bridge. Funcţia principală a acesteia este în continuare de browser de imagini, dar poate îndeplini şi alte activităţi colaterale, scopul ei fiind acela de liant între toate aplicaţiile din cadrul pachetului Creative Suite, care au fost şi ele actualizate cu noi versiuni. Prin intermediul Adobe Bridge puteţi vedea o mulţime de tipuri de imagini digitale, dar şi fişiere de tip PDF sau provenite din Illustrator. Şi, pe lângă faptul că le puteţi vedea, le puteţi asocia un rating sau o anumită culoare, pentru ca apoi să puteţi folosi filtre pentru a selecta doar imaginile dintr-o anumită categorie.

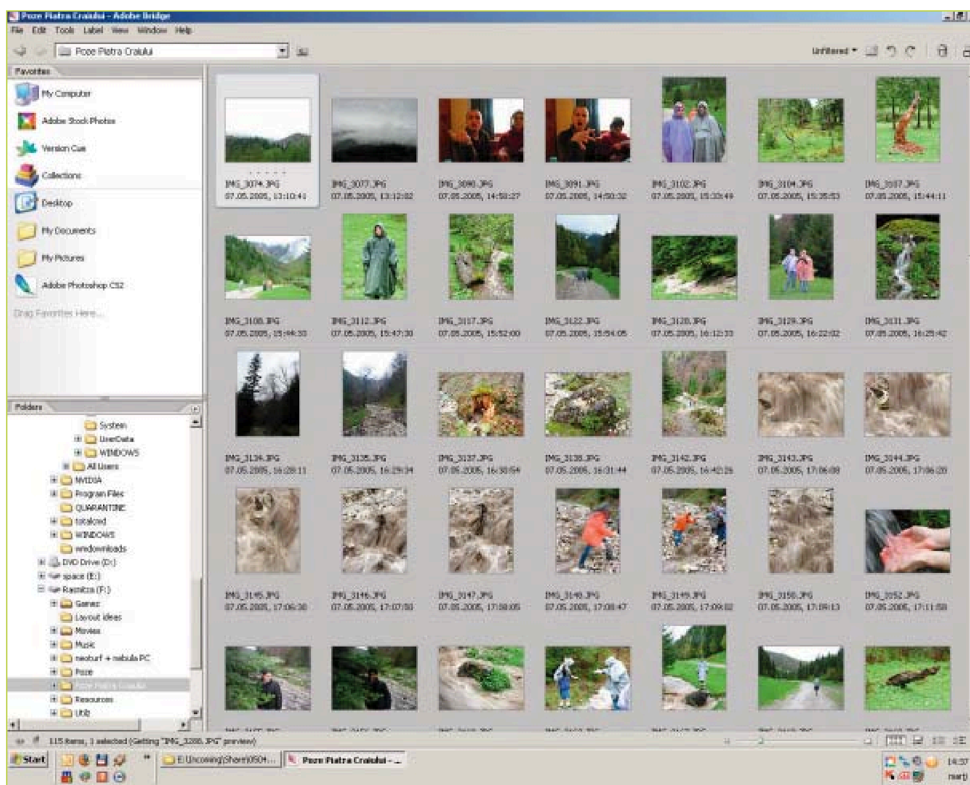
Selectaţi o imagine şi puteţi aplica din meniul Tools cele mai comune acţiuni din diversele aplicaţii incluse în pachetul Creative Studio pe care le aveţi instalate. Iar unele modificări, cum ar fi cele de bază pentru fişierele RAW, le puteţi face chiar fără să fie nevoie să părăsiţi Adobe Bridge.

Acest lucru este important pentru fotografi, iar veştile bune pentru acest segment de utilizatori nu se opresc aici. Se poate spune că majoritatea îmbunătăţirilor le-au fost adresate. Cei care lucrează cu formatul RAW inventat de Canon se vor bucura să audă că acum pot edita mai multe imagini RAW simultan şi pot copia setările de la una la alta. Există unele setări automate care funcţionează decent şi puteţi în sfârşit edita curbele de frecvenţe (Curves), care sunt suprapuse peste o histogramă ce se ajustează dinamic. Iar după ce aţi terminat de editat cireaşa de pe tort este opţiunea de a salva imaginea modificată tot RAW, folosind metoda DNF (Digital Negative Format).

La capitolul instrumente pentru editarea de fotografii au apărut o mulţime de noutăţi spectaculoase, dintre care se remarcă noul Vanishing Point, care este de fapt o grilă de perspectivă ce poate fi ajustată pentru a se



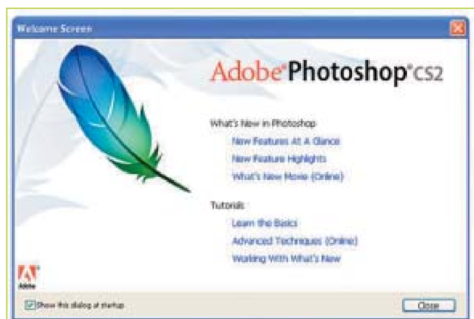
sincroniza cu imaginea care se editează. În momentul în care Photoshop "ştie" care este perspectiva imaginii, puteţi folosi o parte dintre instrumentele obişnuite din Photoshop mult mai eficient, pentru că programul va scala şi distorsiona rezultatul pentru a se potrivi cu grila de perspectivă. Este mult mai uşor de înţeles dacă vedeţi această nouă opţiune în acţiune, dar chiar şi atunci aduce puţin a magie. Selectaţi în perspectivă, clonaţi părţi din imagine fără să vă îngrijoraţi că nu se potrivesc în altă zonă şi alte astfel de trucuri. Trebuie menţionat însă că această acţiune are efecte "credibile" mai ales pe imaginile care nu conţin animale sau oameni, pentru că la aceştia erorile inevitabile de perspectivă sunt mult mai vizibile.





Retușarea imaginilor a fost simplificată cu un număr considerabil de instrumente: retușarea de red-eye cu un singur click (nu merge pe reflexiile de altă culoare decât roșu), corectarea distorsiunilor datorate lentilelor, gen barrel, pincushion, keystone etc. și eliminarea zgomotului din imaginile făcute la o setare ISO ridicată.

Această din urmă opțiune este mai mult decât binevenită, însă vă avertizez că rezultatele nu se ridică la același nivel ca în cazul unor soluții dedicate cum ar fi Noise Ninja (disponibil și ca plug-in pentru Photoshop) sau Neat Image Pro. De asemenea, mai merită menționată apariția efectului Smart Sharpen, un Sharpen combinat cu mai vechea metodă de ajustare Shadow/Highlight, care permite eliminarea selectivă a mai multor tipuri de blur (datorat mișcării, focusului sau gaussian blur).



A mai fost implementată și o metodă de Image Warp, bazată pe același engine de distorsiune folosit în cazul Text Warp, dar rezultatele sunt destul de dubioase dacă nu o folosiți în combinație cu Vanishing Point.

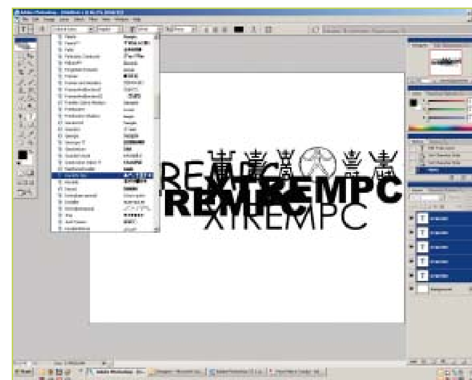
Designerii web sunt cei mai oropsiți din punct de vedere al noutăților și îmbunătățirilor din noua versiune de Photoshop. Ei vor observa cu (oarecare) satisfacție apariția unei palete Animation, cu care se pot crea GIF-uri animate și care sugerează că Image Ready va fi în cele din urmă înghițit de fratele său mai mare Adobe Photoshop. De asemenea, se pot crea galerii de fotografii online bazate pe Flash doar cu câteva apăsări pe butonul mouse-ului. Ne putem oricum aștepta la tot mai multe astfel de conexiuni între produsele Adobe și produsele Macromedia din moment ce Macromedia a fost achiziționată definitiv și irevocabil de Adobe.

La final vom reveni la schimbările generice, de care beneficiem cu toții, indiferent de scopul în care folosim Photoshop. Este vorba de interfața îmbunătățită și de noua abordare orientată pe obiect.

Paleta de layere a fost îmbunătățită, făcând selectarea mai intuitivă: puteți apăsa Shift pentru a selecta o secvență de layere ce se succed sau puteți apăsa Ctrl pentru a le selecta pe sărite. Acest lucru funcționează relativ similar și în fereastra principală a programului. Acest mod de selectare are avantajele și dezavantajele sale față de mai vechiul link layers, care există în continuare, doar că nu mai este vizibil. Layerele pot fi deplasate și transformate împreună și le pot fi aplicate acțiuni sau filtre la toate simultan, dar problema este că selecția nu se păstrează ca în cazul link-ului vechi, ceea ce poate fi uneori destul de frustrant.

Dar aici intervine abordarea orientată pe obiect. Puteți grupa layerele într-un Smart Object, pe care nu puteți aplica filtre, dar pe care le puteți scala de câte ori vreți fără să piardă din calitate și puteți reveni oricând la dimensiunea inițială. Desenele vectoriale pot fi păstrate acum ca Smart Objects și nu mai este nevoie să le rasterizați decât dacă vreți neapărat. Obiectele create în Adobe Illustrator rămân editabile și puteți da dublu click pe ele pentru a trece în Illustrator, dacă îl aveți instalat. Obiectele "inteligente" pot fi duplicate pentru a crea instanțe, iar în momentul în care editați obiectul de bază toate instanțele se modifică la rândul lor. În plus, puteți exporta Smart Objects ca documente separate.

Toate aceste opțiuni îi vor bucura cu siguranță pe ilustratori, alături de mult dorita opțiune de preview WYSIWYG (What you see is what you get) pentru fonturi, dar nu văd de ce noi, restul, am fi dezamăgiți. Singurul minus pe care l-aș putea vedea este că Photoshop nu a reușit încă să reducă din numărul copleșitor de meniuri pe care trebuie să le țineți deschise pe



ecran, ceea ce face necesară prezența unui monitor de 19" pentru a putea lucra în condiții mai puțin claustrofobice.

Adăugați însă la toate noile opțiuni posibilitatea de a personaliza meniurile cu comenzi evidențiate cu o culoare specifică în cazul unui anumit preset de workspace, scripting bazat pe anumite evenimente ce intervin pe parcursul fluxului de lucru și sistem de hotkeys flexibil, și putem spune că avem în Adobe Photoshop CS 2 cel mai important pas evolutiv de la update-ul 5.5 încoace. Dacă folosiți Photoshop mai mult de patru-cinci ori pe săptămână, nu trebuie să ratați noua versiune.

Adrian Dorobăț

Contact	
Producător	Adobe
Web	www.adobe.com/products/photoshop
Detalii	
Versiune	9.0
Sistem	Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video 32MB
Program-gazdă	-
Tip de licență	Comercial
Evaluare generală	
+ cea mai revoluționară versiune de la Photoshop 5.5 încoace	
- interfața este în continuare ineficientă și ocupă prea mult din ecran	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ★	

Telefonie Internet

Skype 1.2.0.41



Trăim în era comunicațiilor și e păcat să nu folosim conexiunea la Internet pentru a efectua convorbiri gratuite cu prietenii. Folosind Skype această operațiune se poate realiza simplu și rapid.

GRATUIT DOAR PE JUMĂTATE

Pentru a folosi facilitățile de care dispune programul, utilizatorul trebuie să-și creeze un cont în rețeaua Skype folosind o adresă de e-mail validă. Convorbirile efectuate între doi sau mai mulți utilizatori sunt gratuite. Pe perioada testării nu am întâlnit deconectări de la server iar calitatea discuției a fost excelentă, situându-se peste serviciile similare oferite de programele concurente. Însă folosirea programului pentru a suna către un număr de telefon fix sau mobil, oriunde în lume, se efectuează contra cost. De pe site-ul producătorului se poate cumpăra credit în valoare de 10€. Veți găsi, de asemenea, și o listă cu costurile convorbirilor către majoritatea țărilor. De exemplu, o convorbire din rețeaua Skype către rețelele de telefonie mobilă din România se taxează cu 0.271€ pe minut. Costurile pot fi afișate în mai multe valute, inclusiv leul românesc. Skype poate fi folosit și ca program de mesagerie instant de către utilizatorii ce nu dispun de microfon sau nu doresc folosirea acestei facilități. Există posibilitatea de a trimite fișiere folosind opțiunea Send File, care, de asemenea, funcționează fără greșeală.

CĂUTAREA CONTACTELOR

O facilitate interesantă o reprezintă căutarea automată a prietenilor în rețeaua Skype. Aceasta este posibilă prin compararea datelor contactelor găsite pe calculator, în alte programe de mesagerie instant sau în adress book-ul din Outlook, cu cele din baza de date Skype.

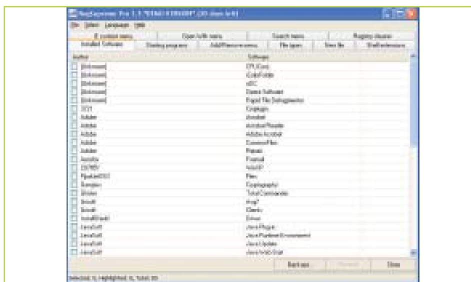
Contact	
Producător	Skype Technologies S.A.
Web	www.skype.com
Detalii	
Versiune	1.2.0.41
Sistem	Windows2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ crearea rapidă a contului
+ ușor de folosit
+ căutarea prietenilor în baza de date
- meniu în limba română incomplet

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Utilitar sistem

RegSupreme Pro 1.1



RegSupreme Pro poate fi utilizat în operațiile de curățare și optimizare a regiștrilor. Pentru buna funcționare a sistemului de operare este recomandat ca aceste operații să fie efectuate periodic.

FUNCȚII MULTIPLE

Căutarea cheilor și valorilor invalide se poate efectua în două moduri: normal sau agresiv. Modul agresiv realizează o scanare amănunțită ce poate influența buna funcționare a unor programe, de aceea este recomandat ca utilizatorii neexperimentați să nu folosească acest mod. Intrările eronate din regiștri pot fi șterse direct sau se poate apela la opțiunea de reparare. Valorile ce nu pot fi reparate vor fi șterse automat. În meniul "Add/Remove" sunt prezentate programele instalate pe calculator, chiar și cele ascunse, pe care aplicația integrată în Windows nu le afișează, existând posibilitatea dezinstalării celor nedorite. Aplicația poate afișa și modifica programele ce sunt încărcate automat la pornirea sistemului de operare. Facilitatea asocierii fișierelor cu programele corespunzătoare oferă doar posibilitatea ștergerii acestora. Ne este pusă la dispoziție o modalitate automată de optimizare a regiștrilor, ce aranjează intrările pentru încărcarea mai rapidă a sistemului de operare. Meniurile pot fi afișate și în limba română.

BACK-UP

Înaintea efectuării vreunei modificări asupra regiștrilor se realizează un back-up automat al cheilor și valorilor ce vor fi schimbate sau șterse. Revenirea la valorile inițiale se realizează ușor, prin simpla rulare a fișierelor, salvate cu extensia .reg, ce se găsesc în subdirectorul Backups din locația unde a fost instalat programul.

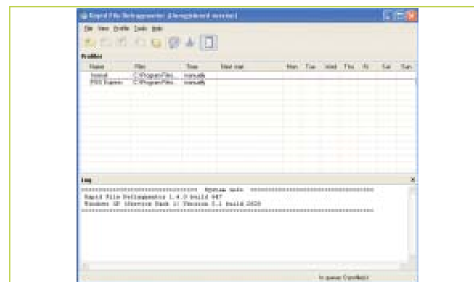
Contact	
Producător	Macecraft Software
Web	www.macecraft.com
Detalii	
Versiune	1.1
Sistem	Windows98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (16.95$)

Evaluare generală
+ funcții multiple
+ suport pentru limba română
+ interfață intuitivă
- meniu de ajutor rudimentar

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Defragmentare harddisk

Rapid File Defragmentor 1.4.0



Apariția în calculatoarele noastre a harddisk-urilor cu capacități tot mai mari impune de la sine folosirea unui program de defragmentare din cauza numărului mare de fișiere ce pot fi stocate pe acestea. Rapid File Defragmentor este o alternativă la utilitarul ce vine instalat cu sistemul de operare, față de care dispune de câteva facilități în plus.

PROGRAMAREA OPERAȚIILOR

Principala caracteristică o reprezintă libertatea de a alege ce anume să se defragmenteze: un director, mai multe sau chiar un singur fișier. Astfel, se pot crea profile în care utilizatorul să înștiințeze programul ce director să fie defragmentat, la dată și oră stabilite. Facilitatea este utilă inginerilor de sistem, care pot programa calculatoarele din administrare ca, într-o noapte, să defragmenteze în mod automat harddisk-urile, eliminând timpul petrecut peste orele de program, necesar acestei activități. Aplicația nu ocupă multe resurse și poate porni automat la încărcarea sistemului de operare. Pentru analiza fișierelor de pe harddisk se poate specifica numărul minim de fragmente după care aplicația să caute. De exemplu, se pot defragmenta doar acele fișiere ce sunt împărțite în minimum trei fragmente. Într-o fereastră sunt prezentate fișierul asupra căruia se lucrează și o listă cu rezultatele și fișierele reconstituite până în acel moment.

UN PUNCT ÎN MINUS

Cu toate că folosește funcțiile de defragmentare integrate în Windows, programul nu reușește să își facă treaba perfect, lasând în urmă câteva fișiere nedefragmentate.

Contact	
Producător	RapidFD
Web	www.rapidfd.com
Detalii	
Versiune	1.4.0
Sistem	WindowsNT/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (27.95$)

Evaluare generală
+ programarea defragmentării
+ posibilitatea selectării doar a fișierelor sau a directoarelor ce se doresc a fi defragmentate
- defragmentare incompletă

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

CONCURS DE CREAȚIE

11 premii de excepție pentru artistul din tine

XtremPC lansează un concurs de creație mai bogat ca niciodată. Avem trei secțiuni pentru cele mai importante trei metode de a crea imagini artistice digitale: fotografie, desen 2D și modelare 3D. Fiecare dintre secțiuni are propriile super premii! Durata concursului este 5 Aprilie - 5 Iunie 2005 (data poștei).

FOTOGRAFIAZĂ





3 x camere digitale Olympus C-460

3 x imprimante foto Olympus Camedia P10

www.mgt.ro/olympus

DESENEAZĂ

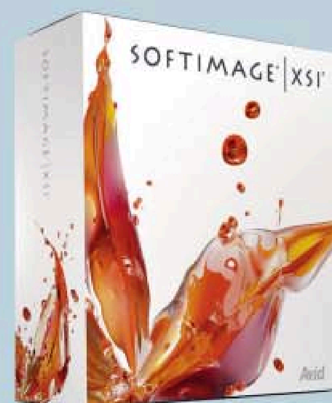


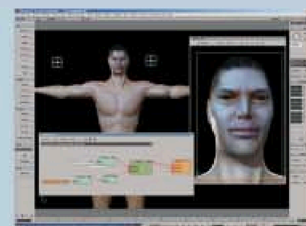
4 x tablete grafice WACOM

Intuos 3
Graphire 3 StudioXL
Graphire 3 Studio
Home Photo Studio Collection

www.mgt.ro/wacom

MODELEAZĂ





1 x pachet Softimage XSI Foundation

www.softimage.com

Tema ANIMALELE: IPOSTAZE ORIGINALE, INTERESANTE SAU AMUZANTE

Acest concurs este locul în care vă puteți dezlănțui toate impulsurile creative sau... animalice!

Organizatori:

MGT EDUCATIONAL · OLYMPUS · WACOM · SOFTIMAGE|XSI · XtremPC

Regulament concurs:

- La concurs participă doar imagini digitale. În caz că aveți o fotografie obișnuită sau un desen pe hârtie, va trebui să le scanați și să le trimiteți în format digital;
- imaginea sau imaginile trebuie să fie în format JPEG calitate maximă și să aibă latura cea mai mică de cel puțin 1000 pixeli, în rest raportul de aspect final este la alegerea voastră;
- sunt permise maxim 3 imagini / participant / categorie;
- în cazul creațiilor 3D, autorul trebuie să trimită și sursele lucrării;
- modelele, texturile și alte resurse folosite trebuie să fie în majoritate create de autorul lucrării;
- participarea la concurs implică cedarea către XtremPC a drepturilor de utilizare a imaginilor trimise timp de doi ani de zile.

Jurizarea se va face în cadrul redacției. Verdictul este definitiv.

Imaginile se vor trimite:
pe e-mail la **redactia@xtrempc.ro**
prin poștă: **str. Al. Pușkin 18, sector 1, București**
XtremPC nu se angajează să returneze suportul hard pe care sunt trimise imaginile.
Data limită pentru trimiterea imaginilor: 5 iunie 2005.
Rezultatele se vor publica în XtremPC 67.

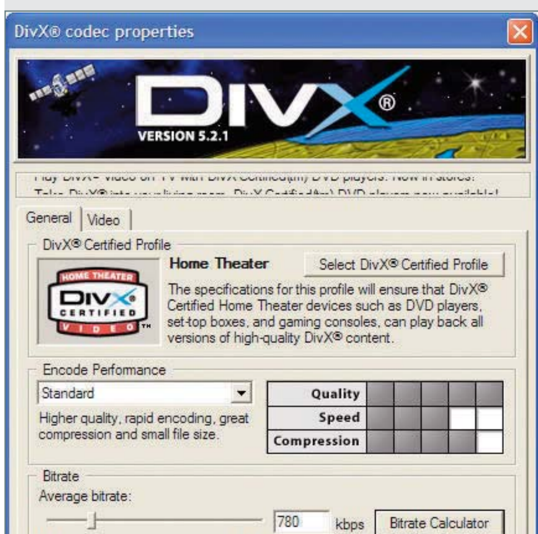
CUM SĂ...

CONVERTEŞTI MPEG-1 ŞI 2 ÎN MPEG-4

MPEG-4 poate fi considerat formatul la modă. Indiferent că este vorba de DivX sau XviD, codec-urile bazate pe acest format prezintă avantajul unei compresii ridicate cu o pierdere acceptabilă de calitate.



➲ Chiar dacă la început pare destul de dificil de folosit, cu VirtualDub se pot realiza diverse operaţiuni precum conversia şi editarea video.



➲ Configurarea codec-ului DivX este relativ uşoară, datorită profilurilor preconfigurate.



➲ Advanced X Video Converter permite conversia rapidă din şi în mai multe formate video.

MPEG-1 ŞI MPEG-2 SUNT CUNOSCUTE

sub titulatura de Video CD, respectiv SuperVideo CD, iar cel din urmă este utilizat chiar de formatul DVD. Ambele erau folosite acum câţiva ani pentru salvarea filmelor în format digital, dată fiind puterea de procesare a calculatoarelor de la acea vreme. Apariţia algoritmilor avansaţi de compresie a fost posibilă şi datorită creşterii acestei puteri de procesare, deoarece pentru codarea/decodarea filmelor în format DivX sau XviD sunt necesare resurse importante. În prezent, resursele necesare acestor operaţiuni nu mai reprezintă o problemă. Din acest considerent, căruia i se adaugă şi economia de spaţiu, este recomandată conversia filmelor din format MPEG-1 şi MPEG-2 în MPEG-4 (DivX sau XviD).

VIRTUALDUB - PUTERNIC ŞI GRATUIT

Prima metodă pe care v-o recomandăm este cea oferită de VirtualDub, unul dintre cele mai populare programe de editare şi conversie video. Primul pas constă în deschiderea fişierului a cărui conversie se doreşte. La fel ca la majoritatea programelor, File/Open este calea de deschidere a fişierului respectiv. În funcţie de dimensiunea filmului, va fi afişată o fereastră cu titlul MPEG Import Filter, care indică progresul de deschidere a acestuia.

Odată deschis filmul cu pricina, urmează cea de-a doua etapă, şi anume alegerea şi configurarea codec-ului. Pentru selectarea acestuia (în cazul de faţă DivX sau XviD) se alege comanda Compression din cadrul meniului Video. Astfel va fi deschisă fereastra Select Video Compression, care afişează în partea stângă lista cu toate codec-urile instalate pe sistem. Aici se va selecta codec-ul dorit. Dacă acesta nu este prezent în lista respectivă, înseamnă că nu este instalat. Ambele codec-uri sunt prezente pe CD-ul, respectiv DVD-ul XtremPC de unde pot fi instalate. Înainte de a închide cu OK ferestra este posibilă eventual configurarea codec-ului. DivX este un codec relativ uşor de configurat, în primul rând datorită profilurilor de care dispune. Una dintre noutăţile aduse de ultimele versiuni ale acestuia o reprezintă aşa-numita facilitate Bitrate calculator. Aceasta permite realizarea automată a setărilor legate de calitatea filmului în funcţie de dimensiunea dorită. Ceva mai dificilă se dovedeşte configurarea codec-ului XviD ale cărui opţiuni avansate pot pune în dificultate şi utilizatorii avansaţi. În plus, acesta nu oferă informaţii ajutătoare despre opţiunile pe care la include. Aceiaşi paşi trebuie urmaţi şi pentru setarea compresiei audio a filmului respectiv, cu deosebirea că este vorba de meniul Audio.

Cea de-a treia şi ultima etapă constă în salvarea propriu-zisă a filmului în format DivX. Aceasta se poate realiza alegând Save as AVI din cadrul meniului File ori cu ajutorul funcţiei F7.

Pentru realizarea conversiei din formatul MPEG-2 cu VirtualDub este necesar un filtru special care poate fi găsit de asemenea pe CD-ul şi DVD-ul XtremPC. Adresa la care pot fi găsite versiunile noi este http://fcchandler.home.comcast.net/stable/index.html.

ADVANCED X VIDEO CONVERTER

Deşi nu este gratuit precum VirtualDub, Advanced X Video Converter are avantajul de a fi mai uşor de utilizat. În plus, acest program permite realizarea conversiei mai multor fişiere în cadrul unei singure operaţiuni (Batch Conversion).

Add Task este butonul care iniţializează wizard-ul cu ajutorul căruia va fi realizată viitoarea conversie. Prima fereastră a acestui wizard permite alegerea tipului de conversie avută în vedere (MPEG-4, MPEG-1, MPEG-2, WMV, ASF). Pentru conversia în format MPEG-4 trebuie aleasă opţiunea All to AVI. În cadrul următoarei ferestre vor fi adăugate fişierele care fac obiectul conversiei. Tot aici este posibilă modificarea sau crearea unor profiluri noi. Trebuie menţionat faptul că profilul implicit este configurat să realizeze conversia cu ajutorul codec-ului DivX. De aceea, pentru utilizarea lui XviD este necesară o etapă suplimentară pentru alegerea acestuia din lista codec-urilor disponibile şi eventual salvarea profilului. Odată parcurse cele două etape ale wizard-ului, se revine la fereastra principală, care va conţine acum şi lista fişierelor ce urmează a fi compresate. Pentru iniţializarea operaţiunii propriu-zise de compresie este suficientă apăsarea butonului Start.

ALT FEL DE MPEG

Unele VideoCD-uri şi SuperVideo CD-uri au extensia .dat. Pentru a putea fi compresate, acestea trebuie mai întâi să fie salvate în format MPEG. În acest scop poate fi utilizat programul VCDGear. Folosirea acestuia se dovedeşte extrem de simplă, constând în alegerea fişierului care va fi procesat, alegerea opţiunii dat->mpeg din cadrul secţiunii Extraction/Conversion şi apăsarea butonului Start.

Liviu Mihai

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, str. Al. Pușkin 18, București 1. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întreg mediul de lucru și elementele imaginii realizate.

GX

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Mihai Cărănică
mihai_kara@yahoo.com

Dacă nu ați citit rubrica Puncte de vedere încă, trebuie să aflați că luna trecută un cititor XtremPC a plagiat o imagine creată de un alt cititor XtremPC și a trimis-o redacției, acesta fiind și motivul pentru care mai sus puteți vedea un text mult mai lung cu condiții de trimitere a imaginilor.

Facem reparația morală necesară și vă prezentăm din nou Dacia Logan cu tunning inspirat din Need for Speed Underground, de data aceasta alături de numele autorului său real și inclusă într-o scenă completă. Impresionant este că Mihai Cărănică este doar în clasa a VIII-a și se ocupă de grafica 3D în destul de puținul timpul liber pe care îl are. Îl felicităm și mai așteptăm și alte imagini.





Adrian Baluta
a_baluta@yahoo.com

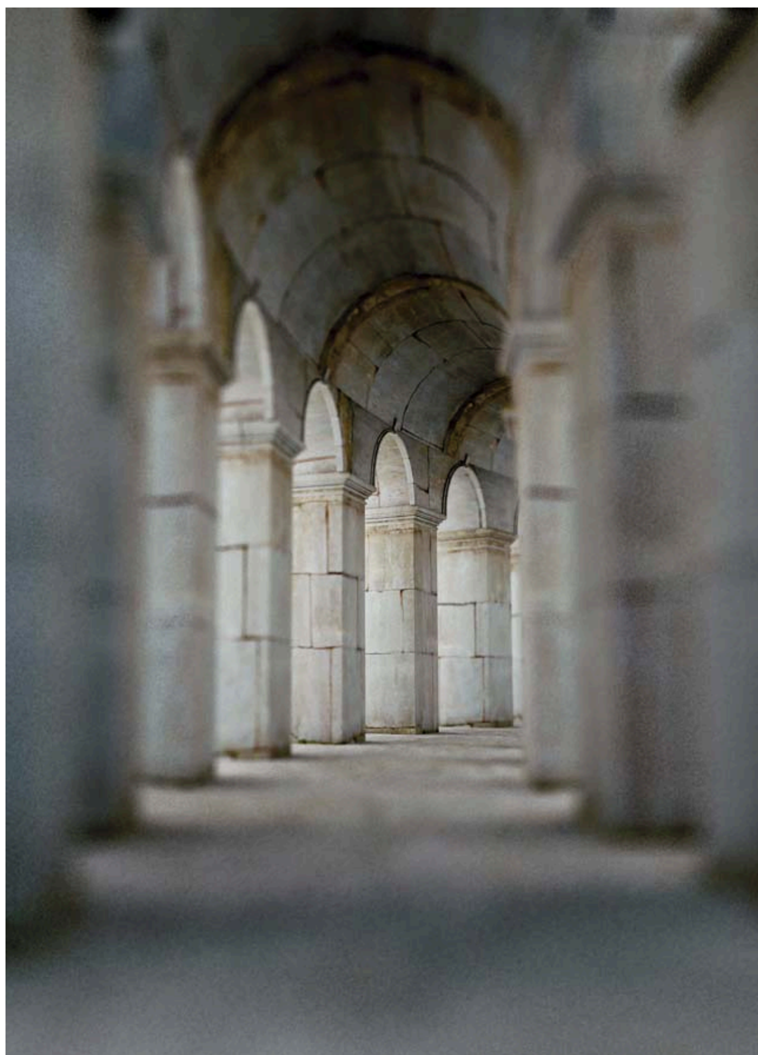
Foarte interesant conceptul de motocicletă, îmi vine greu să mi-l imaginez și funcțional, însă ca exercițiu de design este mult peste medie. Merită laude pentru abordare și iluminarea de dedesubt a scenei din partea de jos a imaginii. Așteptăm și alte încercări.





Toyo
cgtoys@hotmail.com

Un mixaj eterogen de imagini de la un mai vechi client al acestei rubrici, Toyo, care ne demonstrează că a mai progresat pe partea de stil cartoon şi că se descurcă în continuare la fel de bine la ilustrarea generică. Maşinile nu sunt însă iluminate pe cât de bine ar putea fi şi decorul ar fi putut fi mai finisat încât să semene mai mult cu un podium profesional pentru prezentarea de maşini. Imaginea cu coloanele suferă din cauza unui exces de depth-of-field, iar punctul de focus nu conţine nimic interesant, ceea ce face ca întregul efect DOF să fie un exerciţiu în futilitate. Texturarea şi iluminarea sunt însă demne de laudă.





"Oamenii doresc să comunice prin tot ceea ce au: voce, imagine şi emoţii."

În dialog cu Siemens despre tehnologia 3G, viitorul şi securitatea smartphone-urilor



Dieter Johannes Angerer
Director
Siemens România
Communications Carrier&Devices

XPC: M55 a fost unul dintre telefoanele Siemens care s-au bucurat de un mare succes în România. Ce alt model credeţi că va avea parte de un succes asemănător şi de ce?

D.J.A.: Cred că noul telefon outdoor M75, recent lansat de către Siemens la nivel internaţional în cadrul CEBIT 2005 va înregistra în România un succes şi mai răsunător decât al fratelui sau mai mic M55.

Sistemul avansat de Protecţie Siemens (SPS) face din Siemens M75 un telefon cu adevărat unic. Special alese, metalul şi cauciucul creează o carcasă robustă, rezistentă la şoc. Benzile laterale din cauciuc funcţionează ca un airbag şi împiedică spargerea telefonului. Aparatul întruneşte standardele internaţionale IP54, prevenind astfel deteriorarea camerei, antenei şi a conectorului în contact cu apa şi cu praful.

Siemens M75 este un telefon complet echipat pentru a rezista cu stoicism chiar la o imersie lichidă. Când am văzut demonstraţia colegilor mei care mi-au aruncat pur şi simplu acest telefon în paharul meu cu apă minerală nu mi-a venit să cred.

Sunt convinsă că aceeaşi reacţie o vor avea şi consumatorii din România de îndată ce vom lansa acest model pe piaţa locală.

XPC: Siemens a lansat la CERF 2005 serviciul "Mobile Office". Vă rugăm să ne daţi mai multe detalii despre acesta şi despre facilităţile pe care el le oferă.

D.J.A.: Siemens Mobile Office @vantage este o aplicaţie ingenioasă, care menţine utilizatorii conectaţi cu munca de la birou chiar şi atunci când aceştia se află în mişcare. Soluţia de sincronizare a telefonului mobil sau a PDA-ului cu serverul de la birou este una de ultimă generaţie şi permite primirea şi trimiterea de e-mail-uri în timp real, accesul şi sincronizarea cu organizatorul clientului de e-mail şi filtrarea mesajelor de e-mail.

Soluţia este compusă din trei elemente: un Mobile Acces Point (MAP), un Network Operating Center (NOC) şi un client software, creat special pentru dispozitivele mobile.

Practic, soluţia constă în instalarea unui plug-in (MAP) pe serverul de mail (sau în cazul în care nu se doreşte acest lucru, separat, pe un calculator adiţional care se interconectează la serverul de mail) al ISP-ului sau corporaţiei care va folosi aplicaţia. Mobile Access Point este responsabil cu notificarea Network Operation Center-ului de primirea unui e-mail în contul unui anumit abonat al serviciului. Mai departe, în cazul în care terminalul mobil este online, NOC îl informează prin HTTP despre primirea unui nou e-mail. În caz contrar, NOC este responsabil cu stocarea notificării şi cu trimiterea acesteia către terminalul mobil imediat ce acesta este online. O dată ce înştiinţarea de primire a unui nou e-mail ajunge la terminalul mobil, acesta iniţiază prin intermediul NOC, respectiv MAP, o sesiune de sincronizare în vederea preluării mesajului de pe serverul de e-mail.

Punctul forte al aplicaţiei este faptul că aceasta funcţionează indiferent de tipul conexiunii prin care terminalul mobil accesează Internet-ul: CSD, GPRS, UMTS, LAN, W-LAN etc. De asemenea, un alt atu important al Mobile Office @vantage, în comparaţie cu alte aplicaţii similare, este faptul că aceasta asigură securitatea datelor transferate prin e-mail, lucru îndoielnic în cazul altor soluţii. Aplicaţiei îi sunt transparente tipurile de fişiere transferate, vizualizarea acestora căzând în sarcina programelor specializate instalate pe terminalul mobil. Folosirea unui client de securizare sau de criptare a e-mail-ului este de asemenea posibilă.

XPC: Cât de rapid credeţi că se va impune tehnologia 3G în România? Piaţa din România este recunoscută pentru deschiderea către noi tehnologii, însă fondurile alocate sunt destul de reduse. Ce strategii va adopta Siemens pentru a reduce costurile telefoanelor de generaţie 3G?

D.J.A.: GSM şi-a dovedit valoarea devenind un succes internaţional major. Telecomunicaţiile Standard Mobile Universale (UMTS), generaţia următoare, au venit ca răspuns la creşterea mobilităţii şi internaţionalizării. Comparând momentul zero al lansării GSM cu evoluţia sa în cei 10 ani ulteriori şi momentul zero de lansare a UMTS - acum doi ani - cu evoluţia sa ulterioară se poate remarca numărul mai mare de abonaţi UMTS versus GSM. Evident, este nevoie de timp pentru trecerea de la o tehnologie la alta, mult superioară.

Comunicarea wireless se îndreaptă şi în România către transmisii mobile de date de mare viteză. Rapoartele statistice din industrie arată o cerere în creştere pentru toate categoriile de aplicaţii de date de la serviciile mobile B2B până la infotainment-ul mobil. Mobilitatea, trăinicia, accesibilitatea, uşurinţa în utilizare şi calitatea - acestea sunt trăsăturile care definesc standardul generaţiei a treia 3G/W-CDMA, care a devenit o realitate a vieţii în lumea comunicaţiilor mobile. Acesta poate da curs resurselor enorme oferite de Internet şi poate face lumea comunicaţiilor mai colorată, mai atractivă şi mai rapidă cu caracteristici precum transmisiile de ştiri multimedia.

Oamenii doresc să comunice prin tot ceea ce au: voce, imagine şi emoţii. Şi românii au nevoie de comunicare indiferent unde sunt, utilizând terminalul ce le stă la dispoziţie. Ei doresc să comunice în scop de afaceri sau personal, pe drum sau acasă. Românii sunt receptivi la toate tehnologiile moderne şi sunt dornici să utilizeze cele mai noi mijloace de comunicare. Siemens furnizează echipamentul pentru construcţia primei reţele 3G în România, către operatorul mobil Connex. După o primă fază de teste încheiată cu succes, Connex a semnat contractul cu Siemens Communications pentru furnizarea şi instalarea de echipamente radio şi de reţea W-CDMA. Connex este astfel primul operator din România care oferă servicii broadband. Pentru Siemens este marcat cel de-al treilea contract W-CDMA din Europa de Est. Practic, 90% din toţi abonaţii W-CDMA la nivel mondial comunică deja prin tehnologia 3G Siemens şi a partenerului său cu NEC.

Tehnologia 3G nu este mai scumpă decât cea 2G, din contră. În plus, există în dezvoltare o sinergie a platformelor care va duce la amortizarea rapidă a anumitor tehnologii. Evident că înainte de orice angajare într-un proiect sunt efectuate studii de rentabilitate.

XPC: Noua tehnologie 3G, prezentată anul acesta la CERF, pare a fi viitorul telefoniei mobile. Cu ce modele de telefoane o să veniţi în întâmpinarea clienţilor, ţinând cont de categoriile de utilizatori?

D.J.A.: Grupul Siemens Communications a prezentat în luna aprilie publicului larg întregul său portofoliu de soluţii şi produse.

Dintre noutăţi menţionăm terminalul 3G Siemens SXG75 având cameră digitală de 2 megapixeli, Siemens M75 – noul telefon de tip outdoor protejat de capriciile naturii, Siemens CF75 – clamshell cu un design deosebit şi Siemens CL75 – un produs special pentru femei al cărui ecran se transformă în oglindă la apăsarea unui buton.

XPC: Care sunt planurile Siemens pentru a contracara ofensiva telefoanelor-playere audio oferite de concurenţă (mă refer aici la Sony Ericsson W800i cu player Walkman şi la Motorola E1060 cu suport i-Tunes)?

D.J.A.: Sunt şi vor fi întotdeauna mai multe modalităţi prin care muzica poate fi furnizată pe căi mobile. Cele mai importante dintre acestea sunt PC-urile ca interfaţă principală de transmitere şi gestionare a conţinutului audio (SL45 a fost primul reprezentant al acestei categorii) şi transmiterea pe calea undelor radio (am fost primii care am oferit această facilitate prin SX1 în anul 2004 împreună cu operatorii Vodafone şi O2 în (Marea Britanie şi Germania).

Pe viitor veţi vedea că majoritatea telefoanelor vor dispune de playere audio (cu excepţia celor low end), iar un număr din ce în ce mai mare de telefoane vor atribui diverse taste pentru gestionarea conţinutului audio. În plus, noi ne vom îmbogăţi portofoliul de terminale care suportă transmiterea pe calea undelor radio a muzicii. Soluţia pe care noi o oferim împreună cu colegii noştri de la Siemens Mobile Network se numeşte Music2you.

Muzica este forţa care face pământul să se învârtă. Iar acum o putem auzi oriunde ne-am afla la o calitate foarte ridicată prin intermediul acestui set de boxe active. Este de ajuns să conectăm Mobile Music Set IMS-700 la telefonul mobil, laptop, player mp3 şi să oferim o parte din spiritul muzicii pe care o ascultăm celor din jur. Echipat cu baterii înlocuibile, acest sistem de boxe este soluţia ideală pentru petrecerile pe plajă, picnicuri sau orice altă zi petrecută în aer liber. Şi dacă doriţi să beneficiaţi la maximum de calitatea melodiilor, sunt posibile sporirea bass-ului şi extinderea manuală a efectului stereo.

Aceste mici boxe portabile sunt ideale pentru a-ţi aduce cu tine şi a te bucura de melodiile tale preferate, oriunde te deplasezi. Şi, bineînţeles, dacă nu vrei să ratezi vreun apel în timpul în care foloseşti telefonul mobil pe post de player audio, funcţia Automute este cea care va opri automat muzica în momentul în care eşti apelat. Iubitorii muzicii vor fi încântaţi de Mobile Music Set oferit de Siemens. Acesta este compatibil cu modelele SXG75, M75 şi CX75.

XPC: Ce ne puteţi spune despre SF65?

D.J.A.: SF65 este soluţia pe care Siemens Communications o oferă celor pasionaţi de fotografie, de eleganţă şi de comunicare, fie ea scrisă sau vocală. SF65 nu este doar un telefon mobil, este un accesoriu indispensabil pentru oamenii moderni care nu mai văd demult într-un telefon mobil un simplu instrument de comunicare. Camera digitală integrată de 1.3 megapixeli, ecranul fotografic pivotant tip swivel de 65.000 de culori, zoom-ul optic 4x fac din SF65 un martor al noii dimensiuni pe care o capătă telefonul mobil în acest secol al progresului. Designul cu un grad ridicat de finisare creat într-un moment de inspiraţie de către specialiştii de la Siemens a transformat acest telefon într-un instrument cu funcţii multiple.

Telefonul dual band de tip clamshell, o dată deschis prin simpla răsucire a ecranului cu 180 de grade şi închiderea clapetei acestuia, se transformă într-un elegant aparat foto. Pe ecran se pot acum urmări şi surprinde imagini de o calitate ridicată datorită camerei de înaltă rezoluţie SXGA. Flash-ul camerei este încorporat, luminând cu succes încăperile întunecate.

Cu memoria record de 18MB se pot stoca până la 900 de fotografii la rezoluţie redusă, 300 la rezoluţie VGA şi 55 la rezoluţie maximă SXGA. După aceea, prin portul IrDA, acestea se pot transfera pe PC sau printa către o imprimantă care are un astfel de port.

Dimensiunile sunt de-a dreptul impresionante: 9.1x4.4x2.3cm (lungime x lăţime x grosime). Cu o greutate sub 97g, antenă integrată, baterie standard de 660mAh, telefonul poate rezista în stand by până la 400 de ore (16 zile), iar timpul de convorbire al acestuia este de patru ore.

XPC: Tendinţa actuală în domeniul camerelor digitale este de a oferi senzori cu rezoluţii cât mai mari, chiar şi pentru gama entry-level. Care este direcţia Siemens? Va oferi pieţei telefoane ce integrează camere de 1MP pentru toate terminalele multimedia, acoperind astfel toată plaja de clienţi?

D.J.A.: Siemens Communications a lansat deja anul trecut primul său terminal echipat cu senzori de contact, presiune şi vibraţii. Aceşti senzori, care sunt integraţi în carcasa modelului CX70, pot detecta starea de spirit a utilizatorului în funcţie de mişcările line sau bruşte aplicate telefonului afişând un avatar (personaj prestabilit) corespunzător stării acestuia. Acest avatar poate fi trimis printr-un mesaj MMS oricărei persoane cu un telefon mobil compatibil MMS.

Între timp, viitoarea generaţie de senzori miniaturizaţi este deja în dezvoltare în laboratoarele de cercetare Siemens: senzori de gaz ce pot avertiza în timp util intrarea într-o zonă cu o concentraţie ridicată de polen în cazul persoanelor alergice, posibilitatea izbucnirii unui incendiu iminent sau dacă stratul de ozon atinge limite periculoase.

Măsurând numai un milimetru pătrat, senzorii sunt aproape invizibili pentru ochiul liber. Aceşti senzori denumiţi FET (field-effect transistor), în ciuda dimensiunilor microscopice, oferă o măsurare extrem de precisă şi consumă foarte puţină energie electrică, aceste două calităţi transformându-i în candidaţii ideali pentru telefoanele mobile. Aceste chip-uri bazate pe nanotehnologie pot detecta chiar şi cantităţi infime de gaze măsurând prezenţa voltajului electric care este produs atunci când moleculele unui gaz se depun pe receptorii senzorului, alertând astfel utilizatorul.

Cercetătorii de la Siemens prevăd pentru viitor o varietate de aplicaţii pentru aceşti senzori. Integraţi într-un terminal mobil, aceşti senzori revoluţionari ar putea transforma telefoanele mobile în aparate cu funcţii suplimentare. De exemplu, telefonul mobil ar putea deveni o staţie meteo portabilă ce măsoară presiunea atmosferică prezicând astfel o înseninare a cerului sau o posibilă aversă. În zilele în care nivelul de ozon este foarte ridicat, telefonul mobil ar putea avertiza acest lucru. De asemenea, aceşti minusculi senzori vor atrage atenţia în cazul intrării într-o încăpere în care există o scurgere de gaze oricât de mică ar fi aceasta sau de iminenţa producerii unui incendiu înăbuşit.

XPC: Este cunoscut faptul că viitorul pieţei GSM, în ceea ce priveşte interfaţa telefoanelor mobile, este reprezentat de sistemele de operare Symbian şi Windows Mobile. Din păcate, aceste sisteme sunt supuse anumitor riscuri, precum viruşii. Ce va întreprinde Siemens pe această temă? Ce metode de securitate veţi folosi?

D.J.A.: Versiunea 9 a sistemului Symbian va beneficia de funcţii speciale de securitate care vor stabili individual ce facilităţi au acces la anumite aplicaţii. Din punctul nostru de vedere este o bază bună de pornire în ceea ce priveşte dezvoltarea unor terminale sigure.

Viitoarele modele vor beneficia şi de un antivirus care va ajuta în detectarea şi identificarea viruşilor – prima soluţie este deja disponibilă şi poate fi instalată pe versiunile actuale de Symbian. Va fi posibilă, de asemenea, actualizarea acestuia pe calea undelor radio printr-un serviciu găzduit de operatorul local.

XPC: Veţi încerca să satisfaceţi şi categoria de utilizatori ce doresc ca pe lângă utilizarea normală a telefonului să se delecteze şi cu jocuri, integrând chip-uri dedicate acestor activităţi?

D.J.A.: Cred că este important să împărţim în grupuri mai mici segmentele speciale de utilizatori. Chiar dacă jocurile sunt unele dintre cele mai folosite aplicaţii pe telefoanele mobile, noi percepem ca fiind relativ mic segmentul de piaţă pentru consolele de jocuri wireless. În primul rând pentru că jucătorii înrăiţi preferă în continuare consolele dedicate şi în al doilea rând pentru că oamenii nu sunt dispuşi să îşi compromită experienţa de utilizator al telefoanelor mobile prin optimizarea acestora pentru jocuri (mă refer aici la tastatură, orientarea display-ului, dimensiune etc.).

Aşa că noi ne preocupăm să furnizăm o experienţă plăcută pentru jucătorii ocazionali, care apelează la jocuri în special pentru trecerea timpului. Vom avea cu siguranţă efecte 3D şi pentru acest segment (pe care noi le-am implementat deja în generaţia 65).

jocuri



Bogdan Bridinel

E-mailul ne scade inteligenţa

Dar jocurile ne-o cresc la loc! Important este să nu vă apropiaţi de marijuana.

Toată luna m-am străduit să îmi conving colegii să includă ştirea asta undeva, în rubrica Hobby sau măcar la IT Express. Ei însă au refuzat să admită importanţa capitală şi gradul de interes extraordinar pe care această veste îl are pentru vieţile noastre şi au preferat să-şi umple articolele cu tot felul de probleme tehnice, ca viitorul formatului PDF sau lupta Blu-ray vs HD-DVD. Nici un pic de simţ pentru senzaţional. Dar nu-i nimic, sunt gata să suplinesc personal această lipsă şi să mă aventurez de unul singur în lumea întunecată a cercetărilor ştiinţifice care spun ba una, ba alta, de nu mai ştim nici dacă spanacul este bun pentru sănătate sau nu. Pentru orice eventualitate, am creat chiar şi o legătură cu lumea jocurilor, ca nu cumva să credeţi că totul este din cauză că m-am contaminat de la ultima pagină din Libertatea.

Ştirea-bombă este următoarea: e-mail-ul scade coeficientul de inteligenţă. Un profesor de la London University a făcut un test pe 1100 de oameni, din care a rezultat că utilizatorii de e-mail suferă de o incapacitate de concentrare şi de o letargie care ar putea la fel de bine să fie asociate cu consumul de droguri pe termen lung. Incapacitatea de a distinge între mesajele importante şi cele irelevante, neliniştea cauzată de existenţa unor mesaje necitite, tendinţa de a-şi verifica e-mail-ul chiar şi în timpul şedinţelor de lucru sunt toate semne ale unei personalităţi afectate de dependenţa de comunicarea online. Rezultatul este o pierdere de 10 puncte din coeficientul de inteligenţă, semnificativ mai mult decât cele 4 puncte pierdute de consumatorii de marijuana. Doctorul Glenn Wilson consideră că autocontrolul şi evitarea transformării în obsesie a dorinţei de a verifica e-mail-urile pot să ajute, dar problema rămâne.

M-a deprimat foarte mult povestea asta şi m-a făcut să nu răspund la e-mail-uri timp de o săptămână, dar, după ce mi s-a spus că telefonul mobil emite radiaţii periculoase, am cedat şi am reinstalat Outlook, împăcat cu gândul că nu există nici o scăpare. M-au salvat din pasa proastă trei articole, două publicate de BBC şi unul de revista americană Wired, toate despre beneficiile jocurilor. Primul argumentează că jocurile ne obligă fără să ne dăm seama să îndeplinim sarcini care altfel ni s-ar părea că reprezintă muncă, în acest fel ajutându-ne să ne dezvoltăm intelectul fără a simţi că depunem un efort în această privinţă, cel de-al doilea articol de la BBC prezintă un studiu despre abilitatea mai mare de a analiza informaţii vizuale a celor care se joacă FPS-uri, în timp ce articolul din Wired prezintă încă o perspectivă asupra modului în care jocurile ne conving să ne concentrăm pentru a îndeplini sarcini mentale dificile, observând totodată că structura bazată pe o curbă de dificultate ne forţează să ne adaptăm şi să evoluăm.

Altceva nu pot spune după toate astea decât să vă verificaţi mesajele (poate este ceva important), să vă jucaţi ca să vă revină coeficientul de inteligenţă la loc şi să evitaţi marijuana, pentru că înclină balanţa în direcţia care nu trebuie. Dacă vi se pare o concluzie aiurită, să ştiţi că nu este din cauză că am răspuns la prea multe mesaje, ci din cauză că trăim într-o lume aiurită. Spuneţi "da" jocurilor, "nu" drogurilor şi evitaţi pe cât posibil să vă bateţi capul cu ofertele de Rolex-uri ieftine, prinţii nigerieni năpăstuiţi de soartă şi alte aiureli pe care vi le aruncă spam-ul în Inbox (apropo, noua revelaţie transformă spam-ul într-o crimă împotriva umanităţii, din punctul meu de vedere) şi, cu puţin noroc, veţi fi în stare să vă legaţi singuri şireturile şi peste 20 de ani.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION

Război total cu populaţiile migratoare

Chiar dacă Creative Assembly a fost cumpărat de SEGA şi se ocupă de titlul exclusiv pentru console Spartan: Total Warrior, asta nu înseamnă că seria care a adus celebritatea studioului va fi aruncată pe un raft prăfuit în debara. Rome: Total War se îmbogăţeşte cu un add-on, Barbarian Invasion, ce va acoperi perioada istorică situată între anii 364 şi 476, epocă în care atotputernicul Imperiu Roman începe să alunece pe panta declinului, culminând cu divizarea sa între Răsărit şi Apus. După preferinţe, de partea romanilor va trebui să respingeţi atacurile barbarilor şi să menţineţi unitatea imperiului; de partea cealaltă se află facţiunile migratoare, dintre care au fost dezvăluiţi deocamdată vandalii, hunii şi saxonii. Noutatea majoră ar fi bătăliile pe timp de noapte, dar nici posibilitatea cavaleriei uşoare de a trece râurile înot nu poate fi neglijată. Totuşi, săbiile trebuie să mai rămână în teci o vreme, lansarea fiind anunţată abia în octombrie.



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Antrenament militar avansat



Echipele Alpha şi Bravo reintră în atenţia iubitorilor de tactică şi strategie, pentru că Pandemic Studios consideră că Full Spectrum Warrior merită o continuare. Jocul original era bazat pe o aplicaţie dezvoltată pentru armata americană şi iniţial a uluit deoarece tot ce făcea jucătorul era să dea ordine şi să urmărească îndeplinirea lor. Succesul a fost însă major, ceea ce explică cum de cele zece ciocane ale războiului vă vor lovi cu destule noutăţi: medii interioare, lunetişti, posibilitatea de a controla vehicule, toate implementate în aşa fel încât să nu reducă nimic din realismul tacticilor de echipă. Iar la multiplayer a fost adăugat un mod adversativ, lucru care nu poate decât să-i bucure pe cei care întâi îşi aruncă în aer prietenii, iar după aceea îi scot la bere pe terasă.

VALVE VS VIVENDI

Consecinţele bătăliilor legale

Valve şi Vivendi sunt în proces de câţiva ani în ceea ce priveşte drepturile asupra proprietăţilor intelectuale, iar la începutul acestui an o parte din litigii au fost rezolvate. Doar că această rezolvare va duce la retragerea întregului portofoliu de produse Valve de pe rafturile magazinelor începând cu luna august. Conform deciziei tribunalului, Vivendi trebuie să înceteze distribuţia jocurilor Valve - până la şi incluzând Half-Life 2 - şi a proprietăţilor produse de companii terţe (cum ar fi Counter-Strike: Condition Zero) pe 31 august, lucru care ridică mari semne de întrebare în privinţa distribuţiei. Valve i-a asigurat însă pe retaileri că nu va renunţa la distribuirea pe cale clasică a jocurilor sale în favoarea Steam, deşi se pare că sistemul de vânzare online va fi folosit în cazul add-on-ului Half-Life 2: Aftermath. De asemenea, încheierea relaţiei cu Vivendi ar putea însemna trecerea versiunii de Xbox a Half-Life 2 în mâinile altui publisher, deocamdată fiind sigur doar că jocul va fi prezentat în cadrul standului Microsoft la E3. Oricare ar fi soluţia adoptată de Valve, este clar că deocamdată utilizarea Steam ca mijloc de distribuţie exclusiv nu este opţiunea ideală din punct de vedere financiar, astfel că probabil Gordon Freeman va trebui să îşi găsească un nou publisher. Deja se formează coadă la uşa Valve.



PRINCE OF PERSIA 3

Prinţul cu personalitate multiplă

Când călătoreşti atât de mult înapoi în timp, s-ar putea să o iei razna la un moment dat. Caz evident de schizofrenie pentru prinţul nostru persan preferat, care la început nu vrea decât să se întoarcă şi să domnească liniştit în Babilon, alături de iubita sa Kaileena, fără a da vreun semn de boală. Babilonul este însă devastat de război, prinţul este luat prizonier, iar Kaileena se sacrifică şi eliberează nisipurile timpului pentru a-l salva. De ajuns pentru prinţ să remarce că încet-încet este posedat de un spirit malefic, care până la urmă se pare că va deveni deliciul jucătorilor din simplul motiv că două personalităţi diferite înseamnă două stiluri de joc diferite, mişcări şi combo-uri specifice.



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Legendele iau locul istoriei

Tărâmul Aio este zguduit de conflict între Magie şi Tehnologie, iar un tânăr inventator se străduieşte să dezvăluie trecutul şi să-şi unească poporul împotriva unei ameninţări mult mai groaznice decât actualul război. În această lume de inspiraţie steampunk au fost deocamdată plasate două naţiuni: industrialii Vinci, cu maşinării şi tehnologii inspirate de Leonardo da Vinci, şi Alim, cu o tematică orientală de 1001 de nopţi deşertice: furtuni de nisip, duhuri şi minarete. Şi ca oameni care ştiu să păstreze şi să exploateze ceva bun, producătorii au decis că Rise of Legends, deşi atât de diferit ca tematică de predecesorul său, va folosi în continuare tipul de gameplay Conquer the World din Rise of Nations, alături de graniţele naţionale, oraşele şi codurile de culori. Cum se descurcă un duh în faţa unei mitraliere vom afla însă abia în primăvara anului viitor.



HELLGATE: LONDON

Distrugeţi demonii cu calm englezesc



Flagship Studios este doar cu numele abia la început de drum în materie de producţie, pentru că membrii au făcut parte şi au avut contribuţii esenţiale la realizarea lui Diablo. Lucru care se vede şi în actualul lor proiect, Hellgate: London, doar că este avut în vedere mai mult conceptul de Diablo decât mecanica sa. Astfel că Hellgate: London va fi un RPG la persoana întâi (şi nu cu perspectiva aceea trei sferturi din Diablo) în care jucătorii vor fi ocupaţi să îndepărteze flagelul demonic ce a invadat Londra şi ameninţă restul lumii. Dacă o lume generată complet aleatoriu în funcţie de nivelul şi abilităţile eroilor, combinaţii de artefacte mistice şi implanturi genetice, peste 100 de arme şi o varietate a echipamentului de două ori cât cea din Diablo vi se par atrăgătoare, Hellgate: London ar putea fi jocul care să vă îndeplinească toate aceste dorinţe (şi, în acelaşi timp, să redefinească măcar parţial conceptul de action RPG).

VARA ASTA SE POARTĂ CLASICELE

Majesco cumpără licenţa Taxi Driver

Pentru a sărbători cea de-a 30-a aniversare a clasicei producţii cinematografice Taxi Driver, Majesco anunţă producerea jocului cu acelaşi nume. Filmul lui Martin Scorsese va fi transformat în joc de Papaya Studio, care speră să fie gata în primavara anului 2006. Detalii care să arate cât de mult se va ţine jocul de linia filmului nu au fost încă dezvăluite. Filmul a beneficiat de o distribuţie de excepţie, incluzându-i pe Robert De Niro, Jodie Foster, Harvey Keitel, Cybill Shepherd şi Peter Boyle într-o reprezentare extraordinară a psihozelor şi alienării umane. De Niro interpretează un veteran de război ce conduce noaptea un taxi pentru că nu poate dormi şi devine din ce în ce mai scârbit de nedreptăţile din jurul său. Atât de scârbit încât îşi cumpără patru pistoale şi porneşte să cureţe străzile. Povestea poate părea banală, dar adevăratele probleme ale jocului vor fi redarea stărilor psihice ale protagonistului şi adâncirea acestuia din ce în ce mai mult în nebunie.

CITY OF THE DEAD

Morţii vii atacă. Din nou



În sfârşit, discuţiile regizorului de filme horror George A. Romero cu diverşi producători şi studiouri încep să dea şi rezultate cât de cât concrete, Hip Games dezvăluind oficial City of the Dead şi, în acelaşi timp, participarea lui Tom Savini, pe care este posibil să vi-l amintiţi din "From Dusk Till Dawn" al lui Robert Rodriguez (unde îl juca pe Sex Machine, un personaj pozitiv destul de neconvenţional). Savini îl va întruchipa în joc pe William "Red" McLean, unul dintre cei patru supravieţuitori ai unui atac al nemorţilor. Ei ajung pe o insulă care se va dovedi a fi baza unor experimente secrete, invadată şi ea de zombie. Adăugăm la cocteilul de sânge, creier şi monştri dezgustători misiuni cooperative, party mode şi multiplayer online pentru patru jucători şi obţinem un alt FPS care vrea să-i sperie de moarte pe jucători, dar s-ar putea să rămână doar cu vointa.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Război între oameni şi extratereştri

Cum Quake IV durează cam cât Duke Nukem Forever pentru a fi terminat, id Software s-a gândit că totuşi n-ar fi bine ca numele să fie dat uitării. Pretext numai bun pentru Enemy Territory: Quake Wars, un shooter multiplayer aflat în lucru în studioul Splash Damage. După cum ameninţă id, jocul va fi construit pe o nouă tehnologie, mult mai avansată, numită MegaTexture. Astfel că celor interesaţi le vor fi puse la dispoziţie cinci clase, fie de partea EDF (oamenii), fie de partea invadatorilor extratereştri Strogg. La care se vor adăuga arme şi echipament specific, 40 de vehicule controlabile atât de către AI, cât şi de jucătorii umani, structuri defensive şi tunuri de calibru greu pentru atacuri masive, toate în bătălii diurne sau nocturne, cu simulare de atmosferă, condiţii climaterice şi de vegetaţie.



TRANZACŢIE LA FINAL

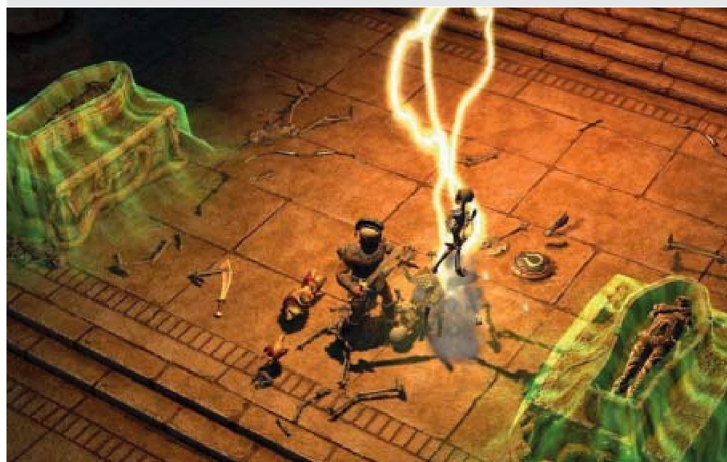
Acţionarii SCi aprobă cumpărarea Eidos

Publisher-ul britanic SCi a mai făcut un pas în achiziţionarea rivalului Eidos, cu o şedinţă generală extraordinară în cadrul căreia acţionarii şi-au dat acordul pentru cumpărarea companiei care deţine licenţele Hitman şi Tomb Raider. Afacerea va fi încheiată sub forma unei emisiuni de 23.7 milioane de acţiuni drept contravaloare a achiziţiei, plus alte 20 de milioane de acţiuni pentru a oferi capitalul necesar fuzionării. Peste 70% din acţionarii Eidos au acceptat oferta SCi, achiziţia urmând să fie completă dupa ultima etapă, reprezentată de admiterea acţiunilor. Acţionarii care nu au fost încă de acord puteau accepta oferta până pe 24 mai, deşi SCi are opţiunea de a extinde termenul-limită dacă doreşte.

TITAN QUEST

Un joc de roluri titanic

Iron Lore Entertainment este un studio nou, condus de cocreatorul lui Age of Empires, Brian Sullivan, şi compus din numeroşi veterani ai industriei. La prima vedere ar putea părea ciudat cum de un studio cu o moştenire RTS-istică se apucă de RPG-uri, dar Titan Quest pare pregătit să arate că talentul nu este legat neapărat de un anumit gen. Jucătorii care se vor simţi pregătiţi să înfrunte titanii mitologiei greceşti şi creaturile fantastice ale Egiptului Antic vor fi purtaţi prin locaţii celebre, ca Partenonul, labirintul din Knossos, Marile Piramide sau grădinile suspendate din Babilon, având la dispoziţie armele, armurile şi magiile oricărui RPG respectabil.

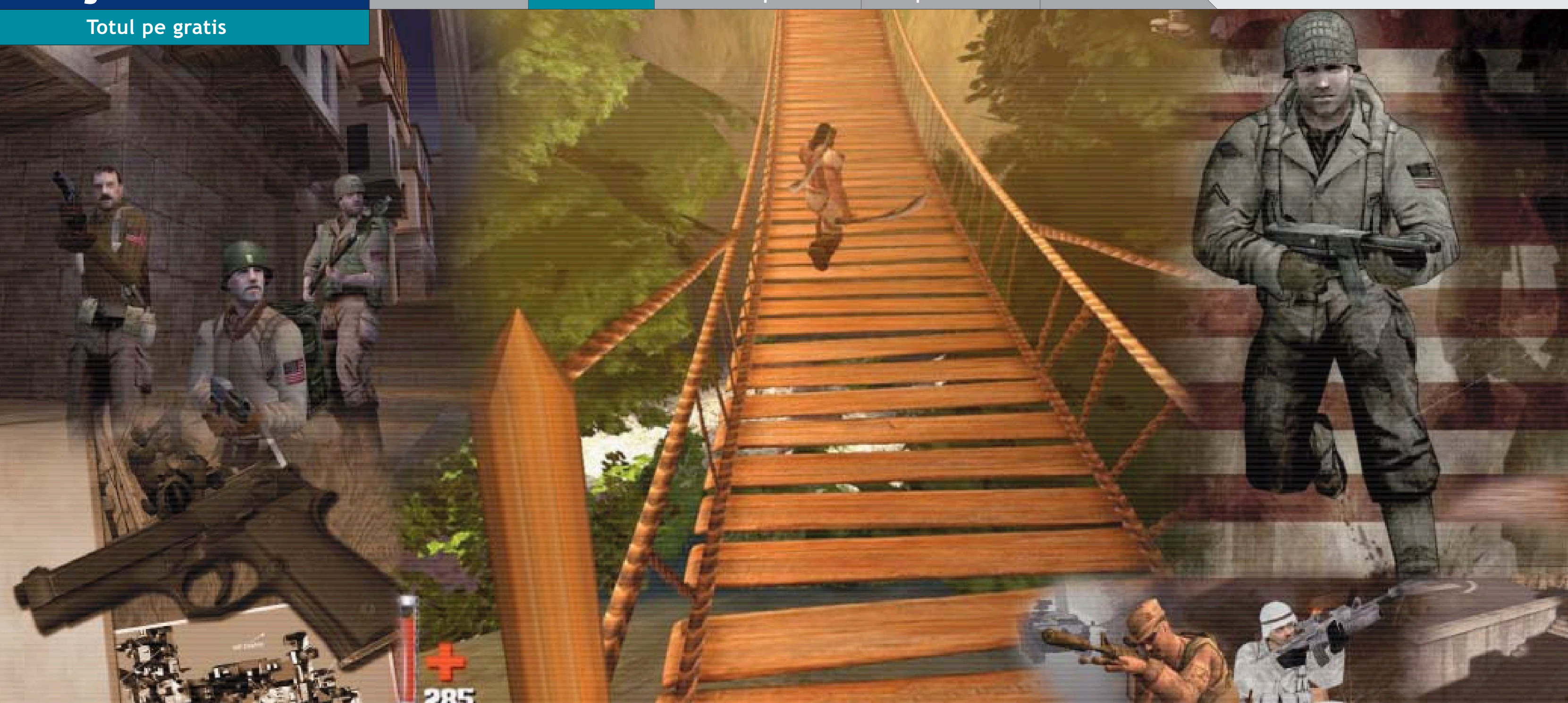


DE LA RUŞI VIN JOCURILE

1C cumpără Cenega

1C, cel mai mare producător, publisher şi distribuitor din fosta URSS, intenţionează să pună bazele unui imperiu al jocurilor cel puţin la fel de mare ca fosta Uniune Sovietică. Şi pentru împlinirea acestui deziderat unul dintre paşi a fost achiziţionarea grupului de distribuţie şi publicare Cenega. Cenega Distribution Group acoperea circa 30% din pieţele din Cehia, Slovacia şi Polonia, dominând net în teritoriile menţionate. Prin această preluare 1C înaintează în planul său de a construi o reţea de distribuţie multinaţională ce va acoperi toate pieţele importante centrale şi est-europene, estimate ca având o valoare totală de 250 de milioane de euro.

Portofoliul combinat 1C şi Cenega se va ridica la circa 60 de titluri aflate în producţie pentru PC şi console.



TOTUL PE GRATIS
SURPRIZELE INTERNETULUI

Chiar dacă zicala "cele mai bune lucruri în viaţă sunt gratis" nu se prea aplică în domeniul jocurilor, asta nu înseamnă că nu există câteva jocuri destul de reuşite, care nu costă nimic.

EXPERŢII ÎN MARKETING SUSŢIN CĂ, ÎN LUMEA modernă, mijloacele de divertisment nu se bat doar pentru conţinutul portofelelor noastre, ci şi pentru fiecare oră liberă pe care o avem la dispoziţie. Cu alte cuvinte, nu este suficient să ne permitem o mulţime de jocuri, trebuie să avem şi timp pentru ele. Deci concurenţa rămâne acerbă şi în ţările cu economii puternice, ai căror locuitori sunt suficient de bogaţi, dar, coincidenţă sau nu, sunt şi foarte ocupaţi. Nici măcar ideea că jocurile concurează doar între ele nu este valabilă, pentru că mai există o mulţime de forme de divertisment care se luptă pentru aceleaşi ore. Nu poţi să urmăreşti serialul preferat la televizor şi să te joci Unreal Tournament în acelaşi timp, nu poţi să citeşti ziarul în metrou în timp ce te joci pe o consolă portabilă, nu poţi să te apuci de un MMORPG fără a-ţi elibera programul măcar pe o săptămână, două înainte.

De aceea nici nu este de mirare că surprinzător de numeroasele jocuri absolut gratuite ce se găsesc prin diverse colţuri ale Internetului nu se bucură de succesul pe care preţul lor imbatabil ar trebui, teoretic, să îl atragă. În primul rând sunt greu de găsit (publicitatea necesită bani), deci majoritatea potenţialilor jucători nici nu au auzit vreodată de ele. Pe urmă, în cea mai mare parte a cazurilor, calitatea lor lasă foarte mult de dorit, iar atunci când un astfel de joc este totuşi reuşit e vorba mai curând despre un diamant neşlefuit decât despre o experienţă plăcută de la un capăt la altul.

Desigur, este mult mai uşor să arăţi înţelegere unui joc ce nu te-a costat nimic. Chiar dacă schimbă rezoluţia din Windows de fiecare dată când este rulat sau dacă poate fi configurat doar prin editarea fişierelor sale, atunci când "miezul" său este bine pus la punct, un joc gratuit tinde să fie acceptat cu relativă uşurinţă. Reversul medaliei este că, la rândul lor, cei care realizează jocuri cu intenţia clară de a le distribui gratuit, oricât de motivaţi ar fi de pasiune, tind să depună mai puţin efort în punerea la punct a detaliilor, dat fiind că oricum nu sunt dependenţi din punct de vedere financiar de eventualul succes sau insucces al jocului.

Nu este deci deloc surprinzător că cele mai reuşite şi mai populare jocuri gratuite existente sunt unele care au fost dezvoltate iniţial ca produse comerciale, dar au sfârşit prin a fi distribuite gratuit din diverse motive. Nu este surprinzător nici că este vorba în mare parte de jocuri de multiplayer, pentru că inteligenţa artificială este cea mai dificilă parte de făcut pentru programatori şi, pe deasupra, misiunile de single player necesită o testare mult mai minuţioasă decât hărţile de multiplayer.

Excepţii există la toate regulile şi pe câteva dintre ele vom încerca chiar să le evidenţiem mai departe. În primul rând însă vom încerca să vă oferim o listă cu cele mai interesante jocuri gratuite ale momentului în opinia noastră, o listă nici de departe completă şi fără pretenţii de adevăr absolut, dat fiind că este vorba despre un domeniu vast şi oarecum obscur, în mod clar greu de explorat. Dacă găsiţi că am ignorat în mod eronat un joc foarte reuşit, nu ezitaţi să ne scrieţi şi, dacă ne convingeţi, vom încerca să vorbim despre el într-un număr viitor.

WOLFENSTEIN: ENEMY TERITORY

Într-o altă lume, Enemy Teritory ar fi putut să întrerupă supremaţia lui CounterStrike în topul celor mai populare jocuri de multiplayer, dar în cele din urmă nu a ajuns nici măcar aproape. Ceea ce nu înseamnă că este un joc slab. Dimpotrivă, este probabil cel mai bun joc freeware care există în acest moment. Spre deosebire de majoritatea celorlalte, este stabil din punct de vedere tehnic (şi primeşte încă suport sub formă de patch-uri), uşor de înţeles, are un manual bun şi o comunitate activă, care ajută începătorii pe cât posibil să se integreze. Un joc realizat de profesionişti.

Iniţial Enemy Teritory trebuia să fie componenta de multiplayer a unui expansion pack pentru Return to Castle Wolfenstein, dar, din motive încă neexplicate, respectivul expansion pack a fost anulat. Iniţial se plănuia ca Mad Doc Software (Dungeon Siege: Legends of Aranna,



Empire Earth 2) să producă partea de single player, în timp ce Splash Damage (o companie tânără, care a contribuit și la componenta multiplayer din DOOM 3) să se ocupe de partea de multiplayer. Doar aceasta din urmă a mai ajuns la jucători, sub formă de download gratuit.

În acest moment, Enemy Teritory este destul de popular, noi cel puțin am putut găsi mereu servere active cu o latență suficient de mică încât să le putem folosi. Putea să se răspândească și mai mult de atât, dar probabil faptul că este ceva mai complicat decât CounterStrike și necesită o muncă de echipă mai serioasă l-a împiedicat să devină jocul numărul unu pe web. În Enemy Teritory, jucătorii au de ales între mai multe clase - soldat, medic, spion etc. -, fiecare cu utilitatea ei, iar echipele au obiective complexe, care nu se reduc doar la plasarea unei bombe într-un anumit punct.

În orice caz, alături de America's Army, Enemy Teritory reușește să ofere o alternativă viabilă la FPS-urile de multiplayer contracost și se dovedește a fi mai popular decât multe dintre acestea (în momentul în care am verificat noi statisticile oferite de conglomeratul GameSpy ambele erau mai jucate decât Quake 3 și Battlefield 1942, dar întrecute de Day of Defeat, Unreal Tournament 2004, Call of Duty și, evident, CounterStrike atât în versiunea originală, cât și în versiunea Source).

AMERICA'S ARMY



Dacă lansarea gratuită a lui Enemy Teritory are motive economice, America's Army a fost lansat din motive patriotice, mai exact din aparenta lipsă de patriotism a tineretului american, care a determinat guvernul să încerce să facă viața de soldat mai atrăgătoare. Din acest punct de vedere, America's Army este un eșec lamentabil, pentru că demonstrează foarte repede exact ce este neplăcut la armată. În tutorial (care este singura componentă de single player), jucătorul este foarte limitat în ceea ce poate face, fiind obligat să execute întocmai ordinele superiorului și să-i asculte discursurile. Și, tipic oricărei organizații birocratice, armata nu vă lasă să jucați în multiplayer până nu vă demonstrați abilitățile în tutorial.

Lăsând la o parte aspectele mai puțin plăcute ale vieții milităresti, America's Army este un joc de multiplayer foarte reușit, cel puțin pentru cei care apreciază realismul. Ca și Enemey Teritory, se bazează pe echipe, are mai multe clase diferite, iar hărțile conțin obiective ce trebuie îndeplinite. Mai există și un sistem care contabilizează "onoarea" jucătorilor, jucătorii cu performanțe slabe sau comportament neonorabil fiind mutați pe servere speciale sau eliminați de tot, în timp ce jucătorii buni pot opta să joace în pielea luptătorilor din forțele speciale.

Demn de remarcat este că dezvoltarea jocului continuă, armata americană anunțând de curând că va folosi Unreal Engine 3 pentru următoarea versiune.

SAVAGE



Dacă în cazul lui Enemy Teritory totul este clar, situația lui Savage este mult mai dubioasă. Oficial, el este încă distribuit contra cost. Neoficial, jocul poate fi transferat gratis de pe Internet de la adresa http://home.comcast.net/~pegasys26/dlsavage.html, iar producătorii au închis serverele de autentificare, ceea ce înseamnă că nu mai aveți nevoie de un CD key oficial. Conform unei știri la rândul său cu iz neoficial (confirmată totuși de unul dintre membrii echipei producătoare), S2 Games a dorit să ofere jocul gratis în mod direct, dar nu i-a permis-o contractul cu un distribuitor francez și a trebuit să apeleze la această metodă mai ciudată. Din păcate, asta înseamnă că, deși gratuit, Savage nu beneficiază de reclamă ca atare și nu a reușit să atragă un număr foarte mare de noi jucători.

Bineînțeles, Savage suferă și din alte motive. În primul rând, insuccesul său comercial este cel care a dus la situația actuală, în care producătorii preferă să îl distribuie gratuit doar pentru a nu-l lăsa să moară (o atitudine lăudabilă, trebuie să o spunem; demonstrează că Savage a fost făcut în primul rând din pasiune, doar apoi cu speranțe de câștig financiar).

La un moment dat, Savage era unul dintre cele mai așteptate jocuri de PC, dar potențialul sugerat de imagini și concept nu a fost atins niciodată. Există probleme tehnice observate încă de acum aproape doi ani, dar nerezolvate nici măcar până în ziua de astăzi (printre altele, folosirea meniului în timpul jocului face ca, la revenirea în miezul acțiunii, jocul să se blocheze pentru un minut sau mai mult). Pentru un joc exclusiv de multiplayer, Savage este și excesiv de sensibil la lag. Cu un ping sub 70ms, șansele de a juca bine sunt reduse aproape la zero, dat fiind că animațiile celorlalți nu mai reprezintă realitatea și nu puteți ști momentul exact când se face un atac pentru a-l bloca sau evita.

Ideea rămâne interesantă și, în condiții bune, Savage chiar merită jucat. Combinația de strategie și acțiune înseamnă că, spre deosebire de alte jocuri în echipă, aici este mai ușor pentru fiecare să știe ce trebuie să facă și încotro să se îndrepte pentru a-și susține coechipierii. Fiecare echipă are un comandant care se ocupă de partea economică și le dă ordine celorlalți într-o interfață ca a oricărui RTS, în timp ce luptătorii obișnuiți au parte de un joc de acțiune la persoana a treia, dacă vor să se lupte de la apropiere, sau la persoana întâi, dacă vor să folosească arme de distanță.

Dacă aveți o conexiune decentă și puteți trece peste confuzia inițială, peste lipsa tutorialului și peste atitudinea relativ ostilă a comunității hardcore față de începători (cam multe probleme, totuși), veți descoperi că Savage funcționează pe ambele planuri și oferă o experiență diferită de majoritatea celorlalte jocuri ale momentului, gratuite sau nu.

ALLEGIANCE

Un alt hibrid, de data aceasta între strategie și simulator spațial, Allegiance este unul dintre acele jocuri care, deși lăudate de reviste și foarte iubite de cei care au investit ceva mai mult timp în ele, s-au vândut în cantități insignifiante.

În mod obiectiv, șansele sale au fost foarte mici încă din start. La fel ca și Savage, Allegiance este un joc de multiplayer care necesită ca echipele să se organizeze bine și să conțină un număr destul de mare de jucători pentru a deveni interesant. Mai mult, simulatoarele spațiale au destul de puțini fani, iar necesitatea de a avea un joystick ridică ștacheta în ceea ce privește condițiile de acces (teoretic se poate și fără, dar nu recomandăm asta).



În condiţii asemănătoare, alte jocuri au dispărut de-a dreptul de pe faţa planetei, dar Allegiance a avut şansa unei comunităţi online foarte pasionate şi active, care a convins Microsoft să ofere jocul în mod gratuit şi chiar să pună la dispoziţie codul sursă. Efortul acestei comunităţi este impresionant. Există manuale, ghiduri aprofundate pentru joc, servere speciale pe care începătorii pot învăţa de la jucătorii avansaţi, chiar şi o enciclopedie a jocului, în general o mulţime de lucruri care demonstrează cât de pasionaţi sunt jucătorii de Allegiance şi cât de multe eforturi fac ei pentru a atrage oameni noi. Dacă ideea vă atrage şi nu vă este teamă de un joc ce necesită un pic de efort de învăţare, găsiţi tot ceea ce vă trebuie şi multe lucruri în plus la www.freeallegiance.org.

CLASICI REÎNVIAŢI

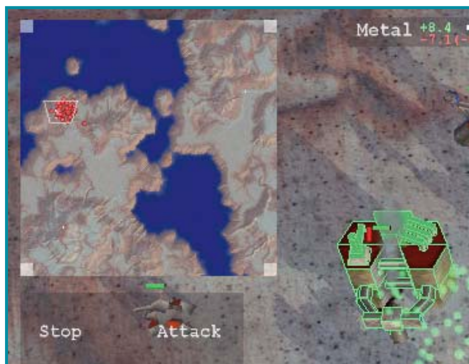


O categorie aparte o reprezintă jocurile foarte vechi, pe care producătorii lor au ales să le transfere în domeniul public, pentru ca cei care vor o lecţie de istorie a jocurilor să nu fie nevoiţi să plătească pentru asta. Nu se pune problema ca un joc vechi de mai mult de zece ani să se ridice la înălţimea standardelor noastre din acest moment, indiferent de cât de apreciat a fost la momentul apariţiei sale, dar merită încercat tocmai pentru a vedea cât de mult s-au schimbat lucrurile în acest interval, dincolo de culoarea roz pe care memoria noastre are tendinţa de a o suprapune peste multe amintiri.

Ceea ce nu înseamnă că unele dintre aceste jocuri nu sunt capabile să impresioneze chiar şi acum, măcar din unele puncte de vedere. Beneath a Steel Sky, un adventure point and click lansat de Revolution Software în 1994 şi devenit gratuit via ScummVM (un emulator pentru multe dintre jocurile adventure ale perioadei), pune la respect cam orice titlu din ziua de astăzi în ceea ce priveşte scenariul şi stilul vizual, în ciuda rezoluţiei ridicole şi a limitărilor tehnice. Plasat într-un viitor sumbru, BOSS spune povestea unui om vânat de un regim totalitar care foloseşte tehnologia pentru a ţine populaţia sub control. Unele părţi ale sale în mod clar sunt pierdute în antichitate şi nu se mai ridică nici la nivelul unui freeware de la momentul actual, dar puzzle-urile sunt şi acum excelente, scenariul rămâne comparabil cu orice există acum (ceea ce demonstrează un adevăr trist), iar peisajele sunt, cel puţin uneori, încântătoare, compensând prin inspiraţie ceea ce le lipseşte în detaliu.

Surprinzător, tot prin inspiraţia realizării grafice se distinge şi Another World, un clasic mult mai puţin cunoscut, dar nu mai puţin remarcabil. În Another World (cunoscut şi sub numele Out of this World), un om de ştiinţă se trezeşte teleportat de un experiment cu un accelerator de particule într-o altă lume, complet ostilă, unde trebuie să se lupte pentru a supravieţui, ajutat numai de un alt personaj cu acelaşi nenoroc. Lumea prin care călătoreşte eroul reuşeşte să arate într-adevăr străină şi impresionantă. Peisajele variază mult, iar evenimentele mai importante sunt toate însoţite de mici filmuleţe realizate cu aceleaşi mijloace tehnice modeste, dar puse în scenă cu o grijă remarcabilă la un joc realizat de un singur om (numele lui este Eric Chahi, dar în afară de Another World nu mai are realizări notabile în domeniu). Chiar şi jucat pe ecranul minuscul pe care i-l atribuie emulatorul de GBA cu care îl puteţi juca, Another World devine imediat captivant, deşi dificultatea extremă îi va face pe mulţi să renunţe înainte de final.

Un caz mai aparte îl reprezintă TA Spring, un soi de remake gratuit al lui Total Anihilation, jocul lui Chris Taylor pe care mulţi îl consideră şi în ziua de azi ca fiind cel mai bun RTS realizat vreodată. Taylor lucrează la un joc pe care îl consideră succesorul spiritual al lui Total Anihilation, iar Atari, care deţine drepturile pentru joc, pregăteşte la rândul său o continuare, deci şanse ca Total Anihilation să devină gratuit în viitorul apropiat sunt mici. Dar un grup de fani a decis că lucrurile nu pot rămâne aşa şi a hotărât să realizeze o versiune 3D a jocului, fără componenta single player însă. Nu s-a ajuns încă la versiunea



1.0, dar TA Spring funcţionează şi facilitează găsirea de parteneri pentru multiplayer, ce-i drept printr-o interfaţă spartană şi urâţică.

Dintre jocurile clasice devenite de-a lungul vremii freeware mai putem enumera întreaga serie de FPS-uri Marathon, produsă de Bungie cu mult timp înaintea lui Halo şi considerată punctul de pornire al acestuia din urmă, Star Control II (o combinaţie de joc arcade şi adventure, uitat, dar interesant), primul Grand Theft Auto. O colecţie foarte bogată se găseşte la www.the-underdogs.org, un site dedicat amintirii unor jocuri care au fost uitate sau au rămas în amintire ca neinteresante, deşi proprietarii site-ului consideră că meritau mai mult.

ORIGINALII

Jocurile realizate încă de la început cu ideea de a fi lansate gratuit sunt mult mai numeroase decât aţi putea crede la prima vedere, ceea ce face sortarea lor o problemă dificilă. Un bun punct de pornire este site-ul Acid-Play (www.acid-play.com), care oferă posibilitatea de a sorta jocurile pe care le oferă în funcţie de punctajul site-ului sau de popularitate, uşurând măcar parţial sarcina utilizatorilor. Printre jocurile foarte populare se numără multe cu care noi pur şi simplu nu ne-am împăcat - meniuri în japoneză, interfeţe bizare, efecte neplăcute asupra Windows-ului -, iar site-ul mai are şi o problemă cu serverul, din cauza căreia multe titluri nu mai sunt disponibile, dar câteva nume ies în evidenţă.

Pe primul loc ar trebui să trecem Soldat, un shooter polonez aflat undeva la graniţa dintre

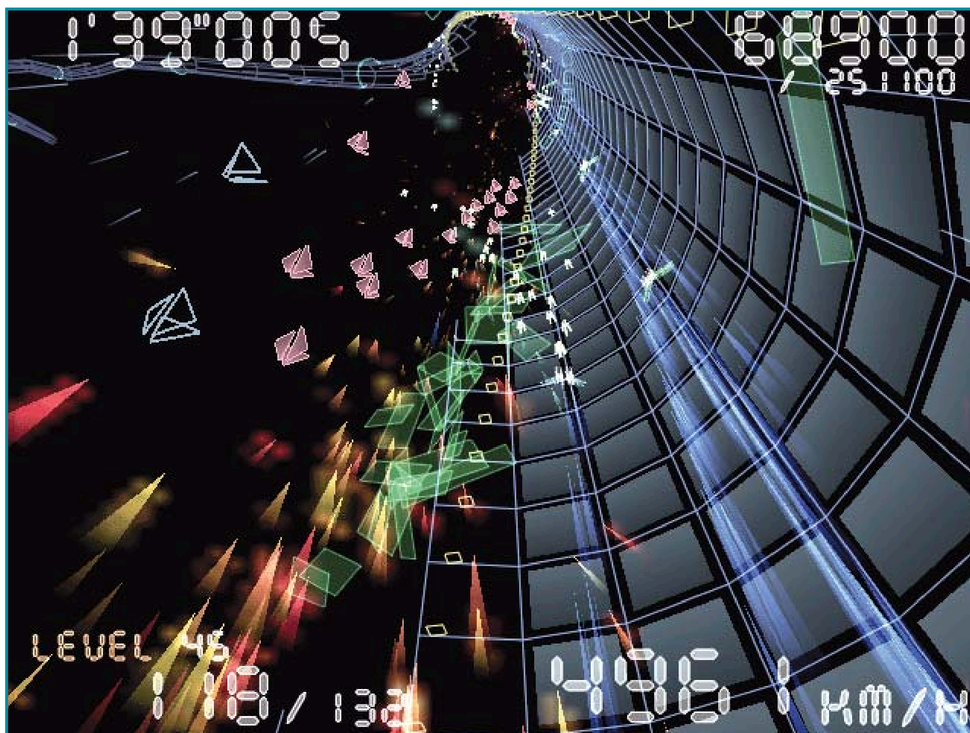


freeware şi shareware. Puteţi să îl jucaţi fără nici o problemă şi fără a plăti nimic, dar vă puteţi înregistra contra sumei de 9$, ceea ce vă oferă câteva beneficii. Suma ni se pare una foarte rezonabilă pentru un joc excelent, dar destul de suferind la nivel vizual. Să nu înţelegeţi că este vorba despre un FPS, Soldat se joacă din perspectiva unui platformer 2D ca Prince of Persia, dar nu bazează pe sărituri şi explorat, ci pe un deathmatch furibund contra unor boţi sau a adversarilor umani. Toţi jucătorii au la dispoziţie încă din start la dispoziţie un jetpack, ceea ce schimbă destul de mult desfăşurarea acţiunii şi face din Soldat o experienţă de multiplayer neobişnuită. Ne-am fi bucurat dacă ar fi fost disponibile şi rezoluţii ceva mai decente, dar în rest credem că Soldat ar fi putut la fel de bine să fie un titlu comercial şi îl recomandăm călduros.

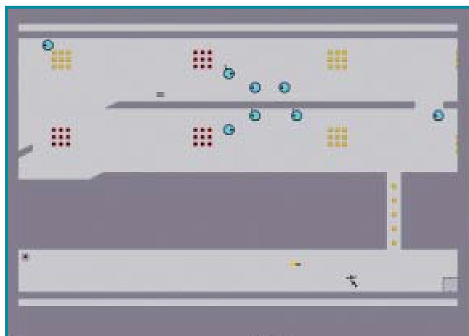
Foarte impresionaţi am fost şi de The Battle for Wesnoth, o strategie pe ture care ar putea să



fie chiar ceea ce căutați dacă nu știți cum să vă umpleți timpul până apar Civilization IV și Heroes of Might and Magic V. Bineînțeles, grafica este destul de simpluță, pe undeva pe la nivelul lui Heroes of Might and Magic II, dar este curată și lipsită de problemele care apar în alte jocuri freeware. Ca gameplay, The Battle for Wesnoth combină elemente din HOMM cu elemente din Advance Wars, totul încadrat într-un univers fantasy destul de puțin surprinzător. Aurul este dat de orașele deținute de jucător, iar unitățile (care reprezintă fiecare un element individual pe hartă, ca în Advance Wars, nu o parte a unei armate, ca în HOMM) nu pot fi recrutate decât din castelele în care se află un conducător. Fiecare unitate poate avea două tipuri de atac și poate răspunde atunci când este atacată numai dacă are o armă corespunzătoare (adică unitățile care nu au armă de distanță nu pot răspunde atunci când sunt atacate de arcași) și poate căpăta experiență în timp, trecând într-o altă clasă după atingerea unui anumit prag. Am fost impresionați de cât de bine elaborată este mecanica jocului pentru a oferi o mulțime de posibilități tactice (un element interesant este că unitățile au un spațiu de protecție în jurul lor, care nu poate fi trecut până nu sunt distruse, un alt lucru interesant este că tipul de teren pe care să dă lupta și momentul zilei afectează eficiența trupelor) și ne-am bucurat să descoperim că există campanii single player complet dezvoltate, nu numai multiplayer și skirmish, ca în cele mai multe jocuri gratuite.



MINIJOCURILE

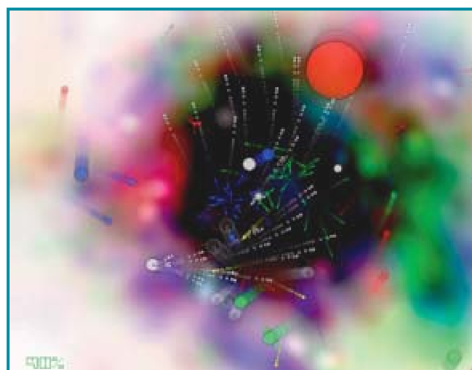


Este remarcabil cum, o dată cu trecerea timpului, ceea ce pe vremuri reprezenta un joc în toată puterea cuvântului acum se numește minijoc și este considerat doar o metodă de a petrece un timp scurt între două activități mai serioase. Este remarcabil și ce astfel de minijocuri se pot găsi în mod gratuit în acest moment.

Foarte mult ne-a impresionat N, un joc realiat în Flash, în care un ninja miniatural trebuie să navigheze contra cronometru niveluri din ce în ce mai întortocheate. Animațiile eroului sunt superbe (ca să nu mai vorbim de modurile pline de imaginație în care poate muri), iar sistemul fizic (există blocuri care coboară sub greutatea personajului, pante pe care el alunecă) e lipsit de cusur. Sunt disponibile nu mai puțin de 500 de niveluri foarte diverse, fiecare cu provocarea sa. Singurul lucru care ni s-a părut neinspirat a fost acela că nu există o limită de timp pentru fiecare nivel, ci una pentru fiecare bloc de cinci niveluri, ceea ce înseamnă că puteți ajunge la un nivel de care nu puteți să treceți pentru că ați pierdut timp în precedentele și trebuie să reluați întregul bloc de misiuni de la capăt.

Foarte interesante sunt jocurile realizate de japonezul Kenta Cho, dintre care ne-a plăcut mai mult Torus Trooper, un shooter vertical desfășurat la o viteză nebunească, și mai puțin Tumiki Fighers, un shooter orizontal în care trebuie să lipiți de fuselajul propriei nave bucățile căzute din navele adverse. Torus Trooper se desfășoară într-un tunel întortocheat, tridimensional, și impune o limită de timp pentru niveluri, scăzând din timp pentru fiecare moarte și adăugând atunci când sunt atinse anumite praguri de scor. Există două tipuri de foc ce trebuie folosite în mod tactic - cel automat este mai slab, dar celălalt trebuie încărcat pentru a avea efect și încetinește nava - și câteva tipuri de inamici cu moduri de atac diferite. Un joc excelent dacă aveți nevoie de un puseu de adrenalină.

Pe de altă parte, Mono, realizat practic tot de un singur om, Chris "fog" Jeffels, este culmea simplității. "Nava" nu este altceva decât un cerc, iar inamicii sunt alte cercuri, colorate în roșu, verde sau albastru. Totul se desfășoară într-un singur ecran, care își schimbă culoarea treptat, datorită petelor lăsate în urmă de inamicii distruși, scopul final fiind trecerea completă de la alb la negru sau de la negru la alb. În timp, numărul de inamici începe să crească amețitor, iar deplasarea pe ecran trebuie să țină cont de modul în care s-a colorat fiecare zonă (culoarea zonei în care se află nava schimbă comportamentul inamicilor) și de apariția power-up-urilor. Ecranul devine o feerie de explozii și culori, iar ritmul devine frenetic până la punctul din care știți că nu mai puteți renunța fără să terminați jocul.



NU SE OPREȘTE AICI

Lista ar putea fi mult mai lungă, dar deocamdată lipsa de spațiu ne obligă să ne oprim aici, cu promisiunea că vom mai reveni la acest subiect, dacă articolul de față va fi apreciat. Mai există o întreagă lume pe care nu am apucat să o explorăm, cea a jocurilor în browser, mai există o mulțime de jocuri interesante, care însă cer un efort substanțial pentru a fi înțelese, mai există tot felul de jocuri gratuite doar parțial (Project Entropia, un MMORPG fără taxă, dar în care banii virtuali se cumpără cu bani reali, este un exemplu), mai există o mulțime de titluri care pur și simplu ne-au scăpat.

Deocamdată, nu putem decât să vă sfătuim să explorați DVD-ul revistei pentru a găsi o parte din jocurile prezentate mai sus și a vedea cu proprii ochi ce se poate găsi gratuit în acest moment, fără a comite nici o ilegalitate. Este imposibil să nu găsiți acolo un joc care să vă placă.

Bogdan Bridinel

ERA MEZOZOICĂ ESTE NUMITĂ "epoca dinozaurilor", iar enciclopediile listează (în acest moment) peste 330 de specii de astfel de reptile. Din această bogată colecţie se inspiră ParaWorld, propunând fanilor strategiilor în timp real o lume veche, dar totuşi nouă pentru un joc, o lume paralelă populată de dinozauri şi de triburi războinice. În acest univers aterizează printr-un portal cei trei eroi ai jocului, iar scopul lor final este întoarcerea în lumea de unde au venit. Evident, povestea pare în acest moment mai mult un pretext, dar ideea esenţială este că veţi putea controla dinozauri şi îi veţi putea folosi în lupte sau pe post de cărăuşi.

Ceea ce impresionează din start, chiar şi numai din imagini, este deosebita calitate grafică. Totuşi, pe lângă aspectul vizual numai bun de îngenuncheat sistemele mai slabe, producătorii promit şi un gameplay pe măsură, cu un sistem de management al unităţilor complet nou (orice ar însemna asta) şi posibilitatea ca eroii să crească în nivel în stil RPG. Astfel, la început eroii vor fi doar mai rezistenţi, la nivelul doi vor primi un bonus pentru mediu, la al treilea o mişcare specială, la al patrulea vor fi deblocate noi clădiri şi unităţi, iar la nivelul maxim cinci bonusul se va referi la întregul trib.

Reţeta seamănă oarecum cu cea din Warcraft III, doar că aici eroii vor conduce triburi de oameni, nu de creaturi fantastice. Aceste triburi, în număr de trei, sunt diferite ca mod de joc: unul dintre ele se axează pe defensivă şi trupele au armuri grele, cel de-al doilea este foarte mobil şi agresiv, în timp ce al treilea deţine superioritatea tehnologică. Şi, cum o bază serioasă cu resurse se construieşte, ar fi implicate aici mâncarea (cu friptura de dinozaur ca specialitatea casei), lemnul şi piatra. Cea de-a patra resursă (skulls) poate fi obţinută doar în bătălii şi îi permite jucătorului să-şi avanseze în nivel unităţile cam în acelaşi fel ca pe eroi.

Nu va lipsi nici multiplayer-ul, pentru maximum opt jucători, în trei moduri diferite: Death Match / Team Death Match (cu sau fără o poartă dimensională spre un tărâm adiacent), King of the Hill şi Defender (apărarea unei poziţii special create în acest scop pe hartă). Pe hârtie, ParaWorld pare un joc promiţător: combină elemente deja clasice în RTS-uri cu noutăţi care deocamdată nu au fost complet dezvăluite, arată extraordinar de bine, iar ideea de a călări un Tyranosaurus Rex în mod cert le surâde multora dintre voi. Să sperăm însă că proiectul nu va dispărea la fel cum au dispărut şi dinozaurii care populează lumea din ParaWorld.

Anda Drăgnuţă

PARAWORLD

"Ideea de a călări un Tyranosaurus Rex în mod cert le surâde multora dintre voi."

Strategie

DATA APARIŢIEI: 30 decembrie 2005

- PRODUCĂTOR: SUNFLOWERS
- PUBLISHER: KOCH MEDIA
- WEB: WWW.SUNFLOWERS.DE/ENGLISH/GAMES/PARAWORLD.PHP

O lume dispărută... până acum











Povestea devenirii unui erou

FABLE: THE LOST CHAPTERS

RPG

- PRODUCĂTOR: LIONHEAD STUDIOS
- PUBLISHER: MICROSOFT
- WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FABLE

DATA APARIŢIEI: noiembrie 2005

"Pe măsură ce jocul înaintează, aspectul fizic al personajului se va schimba."

PE XBOX, CONSOLA PE CARE APĂRUT iniţial, Fable a avut parte de reacţii amestecate. Lăudat pe de o parte, criticat pe de alta pentru că s-a dovedit a fi prea scurt şi nu atât de inovator pe cât se lăuda, el îşi va face apariţia şi pe PC nu numai cu un nume nou, ci şi cu multe promisiuni de îmbunătăţiri pe ici pe colo, prin punctele esenţiale numite poveste, gameplay şi grafică.

Ca şi originalul, versiunea pentru PC se va petrece în lumea mitică numită Albion, unde veţi controla destinele unui erou ce poate deveni salvatorul sau cel mai urât coşmar al universului. Cu alte cuvinte, ca şi în Knights of the Old Republic, alegerile morale pe care le faceţi vor influenţa mediul de joc şi reacţiile personajelor. Faptele bune vor fi întâmpinate cu urale şi bunăvoinţă, pe când răutăţile s-ar putea să aibă ca rezultat un sat întreg înarmat cu furci şi topoare pus pe ciopârţit bucăţi din eroul vostru. De asemenea, pe măsură ce jocul înaintează, şi aspectul fizic al personajului se va schimba: o aură de îngeraş sau coarne şi ochi roşii, în concordanţă cu aliniamentul (i)moral.

În plus faţă de conţinutul jocului original, Fable: The Lost Chapters va adăuga nouă regiuni, din ce în ce mai dificile pe măsură ce personajul creşte în nivel. Apoi, alte 16 quest-uri, dintre care cinci legate de firul narativ principal, a căror rezolvare va duce la asumarea răutăţii sau bunătăţii absolute. Şi, evident, inevitabilele armuri, arme şi magii noi, plus clădiri (doar bordelul a fost dat ca exemplu până acum, probabil pentru a mări gradul de interes al jucătorilor care vor să-şi dovedească vitejia şi pe alt fel de câmpuri de luptă) şi monştri (menţionând special aici trolul de gheaţă şi lupul biped). Sistemul de luptă va fi şi el modificat pentru a îndeplini cerinţele de pe PC, în sensul în care eroul va putea să ţină sabia cu o mână şi să facă magie cu cealaltă mână, lucru care nu prea se putea pe Xbox.

Alte elemente în plus vor ţine de animaţia personajului, prin intermediul căreia acesta comunică diferite atitudini în dialogurile cu NPC-urile. Producătorii promit animaţii haioase, de gen dansat flamenco sau cântatul la o chitară imaginară. Apoi, pentru aceia dintre voi care ţineţi morţiş la un erou cu o personalitate aparte, noua unealtă de importat tatuaje vă va permite ca orice imagine cu extensia .bmp să apară pe corpul personajului.

Desigur, ca în cazul majorităţii portărilor, există o doză de scepticism în ceea ce priveşte calitatea producţiei ajunse pe PC. Totuşi, Fable: The Lost Chapters merită să i se acorde încredere, întâi pentru că a fost în cea mai mare parte apreciat pozitiv în varianta sa iniţială de Xbox. Şi pentru că este clar că cei de la Lionhead se străduiesc să le ofere jucătorilor de pe PC destul conţinut în plus pentru ca Fable să nu fie considerat doar o portare.

Anda Drăgnuţă

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

O revenire mult aşteptată, devenită în sfârşit certitudine

INTERACŢIUNE

- strategie pe ture cu elemente de RPG, în stilul consacrat al seriei
- eroi implicaţi în luptă mai mult decât în HOMM III şi mai puţin decât în HOMM IV
- peste 130 de creaturi, unele aparţinând celor 6 tipuri de oraş, altele neutre

"Este poate prea devreme pentru o astfel de demonstraţie de optimism, dar toate indiciile sunt pozitive."

Data lansării: 2006

- PRODUCĂTOR: NIVAL
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUITOR: UBISOFT
- WEB: WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

ACEASTA ESTE O EXCEPŢIE. ÎN MOD normal, spaţiul avanpremierelor este ocupat de jocuri pe care am avut ocazia să le încercăm într-o formă sau alta şi despre care putem să dăm mai multe detalii. Nu este cazul lui Heroes of Might and Magic V, care va fi disponibil pentru un test beta, nu se ştie exact cât de deschis, abia prin vară. Şi despre care se ştiu relativ puţine lucruri, deşi în mod clar ceaţa s-a mai ridicat de deasupra sa după anunţul oficial de luna trecută. Dar sunt convins că merită să facem o excepţie pentru o serie cu o popularitate atât de mare, o istorie atât de complicată şi un viitor atât de promiţător.

Este poate prea devreme pentru o astfel de demonstraţie de optimism, dar toate indiciile sunt pozitive. Cooptarea în cadrul proiectului a celor de la Nival, cu destul de multă experienţă în cadrul genului, este de natură să ne dea speranţe, la fel cum sunt şi primele imagini. Da, există o anumită influenţă animé în design, care i-a nemulţumit pe unii, dar per ansamblu imaginile arată un joc fidel stilului seriei, cu acelaşi univers fantastic şi toate elementele de bază intacte.

Primele imagini au generat foarte multă confuzie, perspectiva prea artistică şi lipsa oricărui element de interfaţă sugerând un joc mult schimbat, deşi între timp s-a confirmat că nu este cazul. Desigur, o dată cu trecerea la 3D a devenit posibilă şi deplasarea camerei, dar asta nu înseamnă că nu se poate juca din perspectiva izometrică obişnuită, în mod clar mai utilă decât cele care arată acţiunea de aproape.

Nici stilul jocului nu se va schimba mult, deşi cei de la Nival încearcă să scurteze durata jocului prin diverse metode. Se plănuieşte ca în jocurile în reţea sau online turele de la început fiecărei partide să se joace simultan, atâta timp cât nu este fizic posibil ca armatele jucătorilor să se întâlnească. Se va putea fixa şi o limită de timp pentru durata luptelor, pentru a grăbi jucătorii cu predispoziţii şahistice. Un alt lucru interesant este că, atunci când se iniţiază o bătălie, mărimea câmpului de luptă variază în funcţie de dimensiunea armatelor implicate, ceea ce înseamnă că nu se va mai pierde mult timp cu lupte fără prea multă importanţă. Există chiar şi un mod special de joc, foarte rapid, dar deocamdată nu se ştie exact în ce constă el.

Ce se ştie cu siguranţă este că vor fi disponibile şase facţiuni, două dintre ele fiind deja identificate: Heaven şi Inferno. Nici una dintre cele două nu aduce surprize deosebite, prima fiind dotată cu combinaţia obişnuită de războinici umani (arcaşi, cavaleri etc.) şi aliaţi tradiţionali ai acestora (îngeri, grifoni), în timp ce a doua are la dispoziţie tot felul de creaturi demonice.



Influenţaţi probabil de declaraţiile creatorului seriei, Jon von Caneghem, cei de la Nival au decis să pună din nou accent mai mult pe strategie, după ce în HOMM IV acesta se deplasase puţin înspre partea de role-playing.

Pe partea de multiplayer, jucatul pe Internet a fost subiectul căruia i s-a acordat cea mai mare atenţie, dar va fi disponibil şi modul hot-seat, pentru cei care vor să joace pe un singur PC. O noutate care probabil va influenţa desfăşurarea partidelor de multiplayer este faptul că armatele lasă urme, cu atât mai groase cu cât sunt mai puternice, ceea ce înseamnă că jucătorii vor fi conştienţi de prezenţa armatelor adverse în preajmă chiar şi atunci când nu le au în raza vizuală.

Sună ciudat, dar vestea cea mai bună este că nu se vor schimba multe. Ştiu că în mod normal de la o continuare se aşteaptă o mulţime de noutăţi, dar de data aceasta, cu o serie foarte îndrăgită ajunsă pe mâna unui producător nou, este bine de ştiut că nu se merge într-o direcţie complet diferită şi că ne vom putea recunoaşte jocul preferat atunci când ne vom reîntâlni cu el. Singura veste proastă este că nu vom avea parte de HOMM V acest an, ci abia la începutul anului viitor.

Bogdan Bridinel

Nival Interactive

Unul dintre cele mai mari (peste 140 de angajaţi deja) şi mai prolifice studiouri de producţie din Europa de Est, Nival s-a înfiinţat în 1996 şi are la activ deja câteva serii de jocuri, ca Rage of Mages, Etherlords, Blitzkrieg şi Silent Storm. De departe cel mai reuşit joc produs de Nival, Silent Storm, un joc de tactică pe ture ce aminteşte de Jagged Alliance, a avut cel mai mic succes comercial, dar a avut probabil darul de a-i convinge pe cei de la Ubisoft de potenţialul studioului. Etherlords se aseamănă mai mult cu Heroes of Might and Magic şi este chiar influenţat de acesta, dar nu se numără printre preferatele mele şi sper să nu influenţeze la rândul său HOMM V, dincolo de conceptul grafic cel puţin.





Strategie



Cam aşa arată ecranul castelului. Nu ştim deocamdată cum va arăta interfaţa.





O imagine din partea de explorare. Eroul are în faţă o comoară păzită de un grup de creaturi (este vorba despre succubus, o apariţie nouă).



Grafica 3D oferă posibilitatea de a plasa camera acolo unde dorim, dar nu mulţi vor folosi această perspectivă.



Imagine de ansamblu cu trupele de la Inferno. Frăţia acestora cu necromancerii a luat sfârşit.



Câmpul de luptă va fi şi el 3D, ceea ce probabil va crea noi posibilităţi tactice.



Guild Wars ar putea reprezenta un suflu de schimbare binevenit în lumea MMORPG.



PREŢ: 31.5€ • PRODUCĂTOR: ARENA NET • PUBLISHER: NC SOFT • DISTRIBUITOR: TNT GAMES • WEB: WWW.GUILDWARS.COM



GUILD WARS

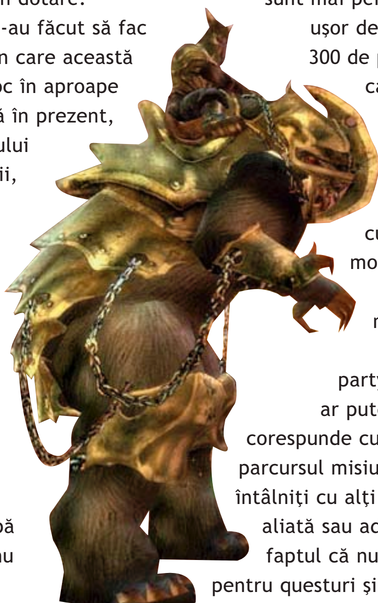
Un joc multiplayer care pune faţă în faţă echipe de pe trei continente

GUILD WARS A PRODUS ÎNCĂ DE LA PRIMUL BETA o mare vâlvă în rândul jucătorilor. Promitea să fie primul MMORPG fără taxă lunară, fără rutină şi grinding plictisitor şi, mai ales, primul joc de acest gen în care să conteze mai mult experienţa şi abilitatea jucătorului decât caracteristicile personajului sau ale obiectelor din dotare.

Aceste promisiuni tentante m-au făcut să fac precomandă din primul moment în care această opţiune a devenit posibilă şi să joc în aproape toate beta weekend-urile de până în prezent, când sunt fericitul posesor al jocului final. Am trecut prin diverse stadii, de la uimire apreciativă până la fascinaţie, frustrare, dezamăgire şi din nou uimire apreciativă.

Şi, după toate acestea, sunt în măsură să vă spun că promisiunile producătorilor în privinţa Guild Wars sunt şi nu sunt adevărate în acelaşi timp. Daţi-mi voie să detaliez.

Jocul poate fi încadrat doar cu foarte mare indulgenţă în genul MMORPG, dacă ne luăm după definiţia academică. Guild Wars nu are multe în comun cu conceptul "massive multiplayer": un party poate avea maximum opt jucători, indiferent dacă se joacă cooperativ sau adversativ. Oraşele sunt singurul loc în care puteţi întâlni mai mulţi jucători la un loc, dar şi acestea sunt împărţite în districte, tocmai pentru a evita aglomerarea. Sincer, prefer această abordare. Confruntările sunt mai personale, mai tensionante, mai uşor de controlat decât un raid de 300 de persoane în World of Warcraft, care era un amalgam haotic în care toţi aveau ping de 2-3000ms, minimum, şi care sfârşea prin a îngenunchea serverul. În Guild Wars ştii cu cine te lupţi şi ştii de ce mori sau de ce câştigi.



În plus, absolut toate misiunile sunt instanţe, generate special pentru party-ul în care jucaţi. Deşi unii ar putea comenta că acest lucru nu corespunde cu tiparul MMORPG, unde pe parcursul misiunilor aveţi ocazia să vă întâlniţi cu alţi jucători, dintr-o facţiune aliată sau adversă, eu apreciez mai mult faptul că nu mai trebuie să stau la coadă pentru questuri şi să aştept să se respawneze monştrii ca să apuc şi eu să îi omor.

Practic jocul este mai asemănător cu un Diablo 2 pe Battle.net decât cu World of Warcraft, ceea ce era oarecum de aşteptat din moment ce Arena.net, producătorii Guild Wars, sunt o companie formată din foşti angajaţi ai Blizzard, care au lucrat, surpriză, la Diablo şi arhitectura Battle.net. Cu toate acestea, îl voi compara mai mult cu World of Warcraft, chiar dacă este ca şi cum aş compara mere cu pere, pentru că este evident din marketing că Guild Wars atacă pe piaţa MMORPG, având drept competitor mai mult sau mai puţin direct jocul celor de la Blizzard.

La capitolul taxă lunară, Guild Wars iese clar în câştig. Faptul că nu trebuie să plăteşti 13 euro pe lună pentru a-l juca i-a atras pe mulţi dintre cei dezamăgiţi de World of Warcraft şi chiar şi mai mulţi dintre cei care nu sunt dispuşi să plătească lunar, indiferent de joc. Dar nu trebuie să uităm de add-on-urile care vor apărea o dată la trei-patru luni, pe care, chiar dacă producătorii afirmă contrariul, va trebui cu certitudine să le cumpăraţi pentru a rămâne competitivi. Credeţi-mă! În final veţi



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: NELIMITAT (ONLINE)


Din punct de vedere grafic, Guild Wars depăşeşte chiar şi World of Warcraft.


În luptă, efortul de echipă şi abilitatea jucătorilor contează mai mult decât nivelul personajelor.





INGREDIENTUL MINUNE: RĂZBOIUL LUMILOR

Guild Wars a fost lansat aproape simultan în Europa, SUA şi Coreea. Pentru a încuraja rivalitatea dintre jucătorii din aceste zone geografice, producătorii au implementat un mic amănunt de design care mi se pare fascinant. Din când în când, pe ecran apare un mesaj de genul "Echipa X a câştigat un meci în arenă şi drept urmare zeii favorizează Coreea în loc de America". Sau America în loc de Europa. Sau Europa în loc de Coreea. Înţelegeţi conceptul, sper. Favorurile zeilor nu au nici un efect real asupra jucătorilor de pe un anume continent (cel puţin momentan), dar ideea în sine este suficientă pentru a amplifica o competiţie şi-aşa acerbă.

Este adevărat că jucătorii din Statele Unite sunt mai numeroşi şi că multe ghilde sunt internaţionale în spirit, chiar dacă jucătorii şi-au setat un anumit teritoriu, ceea ce sabotează oarecum conceptul de "război al lumilor", dar cu toate acestea mi se pare una dintre cele mai interesante abordări pentru multiplayer pe care le-am întâlnit până acum.

ajunge să plătiţi aceiaşi bani, doar că îi daţi pe toţi o dată, nu lunar. Din nou prefer această alternativă.

Promisiunile privind accentul pus pe abilitatea jucătorului, nu a personajului au fost îndeplinite, din fericire. Deşi aparent simplu, sistemul de personaje dual-class, care pot alege doar opt skill-uri dintr-o gamă de 150 disponibile (pentru cele două clase) pentru o anumită misiune, oferă posibilitatea unor tactici foarte complexe, care întreţin un echilibru mereu schimbător. Iar diferenţele de echipament nu sunt nici pe departe atât de mari ca în alte jocuri. O sabie de elită este una care arată foarte spectaculos, nu una care dă cu 150% mai mult damage.

Guild Wars pune accentul pe vizual şi prin numeroasele opţiuni de personalizare a înfăţişării avatarurilor online: vopsele, diverse tipuri de armuri şi accesorii. Sau chiar personalizarea ghildelor prin achiziţionarea unui anumit tip de guild hall.

Personajele în sine sunt printre cele mai atractive pe care am avut ocazia să le întâlnesc într-un (MMO)RPG. Seamănă cu Lineage 2, doar că nu mai are lentila deformatoare a stilului animé, ceea ce înseamnă că bărbaţii nu sunt efeminaţi şi femeile sunt sexy fără să explodeze în rotunjimi caricatural-erotice.

Dar nu doar designul personajelor este atractiv. Guild Wars este fără îndoială cel mai impresionant (MMO)RPG din punct de vedere vizual în acest moment şi pe alocuri poate concura cu Elder Scrolls IV sau Gothic 3. Grafica nu este doar o realizare tehnică de excepţie (jocul nu merge mai prost decât World of Warcraft, deşi arată de trei ori mai bine), ci şi un element important în atmosfera jocului. Modul în care se face subtil întuneric în momentul în care intri de afară în catacombe şi modul în care peisajul virează brusc în sângeriu pentru a sublinia dramatismul unui moment sunt nişte efecte mult mai impresionante decât o trecere în alb-negru în cazul morţii în World of Warcraft.

Guild Wars mai excelează la sistemul de quest-uri şi la cel de looting. Misiunile sunt mult mai apropiate de un RPG offline decât cele din WoW, cu obiective multiple, dialoguri, uneori chiar cu abordări alternative. Per total mi s-au părut clar mai inventive şi mai imersive, pentru că îţi dau impresia că ceea ce faci are un oarecare impact asupra lumii jocului.

Iar sistemul de looting este pur şi simplu genial din punctul meu de vedere, mai ales venind după ambiguitatea şi neînţelegerile din World of Warcraft. Practic fiecare drop este distribuit semialeatoriu în rândul party-urilor, astfel că la final toată lumea poate spune că a avut o parte aproximativ egală din prada totală, numeric, dacă nu calitativ. Nimeni nu este avantajat, ceea ce într-un mod bizar înseamnă că nimeni nu este dezavantajat.

Am fireşte şi unele nemulţumiri: un bug stupid m-a făcut să pierd un personaj în misiunea Academy Test, care trebuie terminată pentru a ieşi din zona de start. Textul misiunii te avertizează că nu te mai poţi întoarce odată intrat în academie, dar nu menţionează că ai nevoie de minimum doi oameni pentru a porni misiunea. Am intrat singur şi m-am trezit într-o zonă de aşteptare în care nu intra nimeni, nu puteam porni misiunea şi nici nu mă mai









Din multe puncte de vedere, Guild Wars seamănă mai mult cu Diablo decât cu un MMORPG standard.



puteam întoarce în oraş. Am cerut ajutor de la producători şi răspunsul (destul de prompt) venit de la un game master a fost că nu au ce face şi că va trebui să iau jocul de la început cu alt personaj. Dar au promis că vor rezolva problema cât mai repede cu un patch.

Patch-urile sunt un aspect la care Guild Wars străluceşte din nou. Distribuirea de content şi fixarea bug-urilor se fac în regim de streaming, "on the fly", cum ar spune americanii. Nu trebuie să aşteptaţi un patch o lună, două ca în cazul World of Warcraft. N-a trecut nici o săptămână şi producătorii aplicaseră deja două patch-uri.

Revenind la nemulţumiri, aş aduce în discuţie subiectul PvP. În momentul în care începeţi jocul aveţi posibilitatea de a alege un personaj role-playing, care începe de la nivelul 1 şi trebuie dus până la nivelul maxim 20, sau puteţi alege un personaj de PvP, care începe direct de la nivelul 20. Şmecheria este că pentru personajul de nivel 20 aveţi la dispoziţie doar un număr limitat de skill-uri, grupate în template-uri. Dacă vreţi unul personalizat după dorinţă, trebuie să obţineţi skill-urile din listă jucând cu personajul roleplaying şi câştigându-le sau cumpărându-le.

Personal, acest lucru nu mă deranjează, dar există un număr semnificativ de jucători care strigă frustraţi că au fost păcăliţi când li s-a spus că nu vor exista rutină şi grinding. Într-adevăr, dacă prima oară poate fi distractiv să duci un personaj până la nivelul 20, a doua oară nu mai este chiar aşa de amuzant, iar a treia oară devine de-a dreptul neinteresant. Farmecul jocului constă în experimentare, în construirea de template-uri variate şi în jonglarea cu combinaţii de clase şi skill-uri. În momentul în care trebuie să pierzi 30-40 de ore pentru a duce un nou personaj la nivelul 20, situaţia nu mai este aşa de roză. Dar acest lucru nu face decât să lungească durata de viaţă a jocului, ceea ce nu poate decât să mă bucure.



Guild Wars este orientat pe acţiune şi, în consecinţă, alte aspecte tipice unui MMORPG, craftingul şi economia, de exemplu, trec în plan secundar. Totul se reduce în fond la un război de ghilde, iar faptul că numărul personajelor dintr-o ghildă nu poate depăşi 50 de oameni mi se pare că va ajuta la crearea unei comunităţi mult mai strânse şi mai fidele.

Adrian Dorobăţ



PRO

- arată mai bine decât orice RPG de pe piaţă
- nu are taxă lunară
- accentul este pus pe abilităţile jucătorului, nu pe abilităţile personajului



CONTRA

- PvP-ul nu este atât de accesibil pe cât se spunea la început
- jucatul la nivel internaţional are unele limitări frustrante
- inevitabil există unele bug-uri care te scot din sărite



JOCURI ALTERNATIVE

Guild Wars

World of Warcraft

Diablo 2



VERDICT

Deşi nu este tocmai un MMORPG, Guild Wars concurează meritoriu cu cele mai bune din domeniu.

9



Un producător obişnuit să continue jocurile altora preia Empire Earth de la Stainless Steel Studios.



Vremea proastă afectează negativ unităţile, dar şi frame-rate-ul.



PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: MAD DOC SOFTWARE • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EMPIREEARTH2.COM



EMPIRE EARTH 2

Istoria omenirii derulată cu viteză maximă

EXISTĂ MAI MULTE SUBSPECII DE RTS ŞI FIECARE a fost împărţită în şi mai multe direcţii diferite de-a lungul timpului, dar cea creată de Age of Empires, pornită de la ideea de a transpune conceptul lui Civilization în timp real, a evoluat într-un mod diferit, incredibil de liniar. Există un grad de asemănare supărător între Age of Empires, Empire Earth, Empires: Dawn of the Modern World (până şi numele sună toate la fel) şi Rise of Nations, un grad de asemănare care în nici un caz nu le-a făcut vreun bine jocurilor din această categorie sau producătorilor care s-au ocupat de ele. Există senzaţia că fiecare construieşte pe bazele celui mai nou joc din gen, adăugând câteva mici îmbunătăţiri formulei, îmbunătăţiri care vor fi la rândul lor încorporate de toate jocurile care urmează. Dacă pierzi unul, poţi să rămâi cu impresia că nu ai pierdut nimic.

Empire Earth 2 este următorul în linie după Rise of Nations şi reuşeşte să facă unele lucruri mai bine ca acesta, dar o anumită lipsă de inspiraţie şi o impresie generală de sărăcie în noutăţi face ca în final să lase o impresie mai puţin puternică.

Desigur, ceea ce Empire Earth 2 are de partea lui, ceea ce a avut şi primul joc din serie, este dimensiunea. Departe de el gândul să ofere doar o felie minusculă din istoria omenirii, aleasă dintr-o epocă oarecare şi eventual legată de un loc oarecare. Fidel numelui său, Empire Earth 2 ne pune pe masă toată planeta Pământ, cu toată istoria ei (ăăă, fără dinozauri) şi (ăăă, scuze, şi fără preistorie; şi... fără alte câteva lucruri; dar în mare parte totul este acolo: vânătorii de căprioare, cavalerii medievali, avioanele biplane, bombele inteligente şi tot ce a mai existat între ele, într-un uriaş joc de genul "construieşte-ţi propria planetă în cincisprezece paşi nu neapărat uşori!"), revenind, şi cu majoritatea civilizaţiilor care au marcat această istorie încorporate la rândul lor.

Este un joc uriaş, aproape din orice punct de vedere îl priveşti. Are trei campanii de dimensiuni substanţiale, istorisind evoluţia a trei popoare - Coreea, Germania, Statele Unite -, o serie de misiuni speciale, care redau câteva momente hotărâtoare din istorie, şi un generator de hărţi de multiplayer care pot fi jucate şi de unul singur, în modul skirmish. Iar în skirmish puteţi schimba tot ce vreţi, de la epoca de început la genul de teren pe care se desfăşoară şi la gradul de acoperire cu apă a planetei. Multe dintre aceste opţiuni există şi în alte jocuri din subgen, dar cei de la Mad Doc s-au străduit să se asigure că în orice meniu, la bine sau la rău, ei au mai multe opţiuni decât concurenţa.

Există şi câteva aspecte unice la Empire Earth 2, cele mai multe legate de interfaţă.

Cu o aranjare ceva mai eficientă a meniurilor, s-a găsit loc în partea de jos a ecranului pentru un spaţiu în care este prezentat un alt loc de pe hartă pe care jucătorul doreşte să-l ţină sub supraveghere, loc ce poate fi selectat dintre mai multe astfel de poziţii, înregistrate în avans într-un mod asemănător cu cel în care sunt înregistrate grupurile de unităţi. Miniecranul respectiv este la fel de interactiv ca şi cel normal, se pot selecta unităţi sau clădiri de acolo, se poate construi şi pot fi trimise trupe. În cele din urmă însă pare o complicaţie inutilă, adăugând o grijă în plus la o listă destul de mare de preocupări pe care managementul unei civilizaţii respectabile, cu şanse de supravieţuire, le implică. În practică, este util să fie ţinute sub supraveghere zonele în care un atac este foarte probabil, dar şi la acestea se poate renunţa, mai ales că această opţiune pare să afecteze în mod negativ frame-rate-ul. Jocul merge în general destul de greu, chiar şi pe sisteme serioase, aşa că de cele mai multe ori am ales să renunţ la câteva elemente care atârnau greu la performanţă.

Inovaţia numărul doi: Citizen Manager-ul. Acum nu mai este nevoie să căutaţi muncitorii

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-10 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: ISTORIA ÎN DESFĂŞURARE

Chiar şi în contextul genului său, Empire Earth impresionează prin perioada uriaşă de timp pe care o acoperă. Întrece la acest capitol chiar şi Rise of Nations, care totuşi oferă mai multă variaţie din unele puncte de vedere (de exemplu, există mai multe minuni ale lumii care pot fi construite). Să joci o hartă uriaşă începând din antichitate şi pornind spre viitor este destul de interesant, mai ales că există şi suficiente opţiuni diplomatice care oferă şansa evitării bătăliilor continue din alte RTS-uri. Din păcate însă, este nevoie de un sistem mult mai puternic decât cel minim pentru a putea duce până la capăt un astfel de joc. În viitor ar fi frumos dacă Empire Earth s-ar apropia şi mai mult de Civilization, lăsându-ne să ne desfăşurăm pe hărţi cu adevărat uriaşe, pe care lupta să se poată prelungi într-adevăr pe parcursul întregii istorii. Cu siguranţă că un astfel de joc ar putea dura mai mult de o zi, dar ar merita şi ar fi mai apreciat decât actualele campanii.



Bătăliile navale sunt la fel de spectaculoase ca şi cele terestre, dar mai confuze.







pe hartă, puteţi să-i mutaţi de la colectarea unei anumite resurse la alta doar prin câteva click-uri pe pictogramele respectivelor resurse, iar din meniul de management pentru ei se pot face şi alte operaţiuni foarte utile, cum ar fi construcţia clădirilor cu ajutorul cărora sa colectează resurse. Cel puţin teoretic. Practic, utilitatea acestei opţiuni este redusă de faptul că nu ştiţi unde este muncitorul astfel mutat şi puteţi să vă treziţi că este ales un individ de la celălalt capăt al hărţii, ceea ce duce la o uriaşă pierdere de timp. Trebuie să admit, comoditatea m-a împins de multe ori să apelez la Citizen Manager, dar pentru jucătorul eficient nu cred că poate fi considerat o alternativă.

Poate mai interesantă este posibilitatea de a realiza planuri de război complexe ce pot fi transmise aliaţilor. Puteţi să le sugeraţi traiectoria pe care să meargă trupele lor şi locurile în care să atace, explicându-le totodată ce vor face armatele proprii. La rândul lor, aliaţii pot să facă revizii planului şi să-l trimită din nou, până se cade la un acord. În miezul unui meci încins însă, în timp real cu R mare, este destul de greu să găseşti şi timpul pentru asta.

Unul dintre defectele lui Empire Earth 2 este că aruncă atât de multe asupra jucătorului încât la un moment dat este foarte posibil ca acestuia să i facă lehamite şi să nu mai aibă chef să se ocupe de nimic. Este greu să pui la treabă zeci de muncitori, să controlezi evoluţia tehnologică pe parcursul a cincisprezece epoci şi să mai şi manevrezi armatele în luptă, totul pe o hartă uriaşă, cu multe teritorii de cucerit şi multe resurse de căutat. Cel mai bine Empire Earth funcţionează pe hărţile rezonabil de mici, atunci când evoluţia este limitată la doar câteva epoci, adică atunci când nu este el însuşi. Un adevăr neplăcut, dar asta este.

Campania nu prea reuşeşte să reducă această problemă pentru că, deşi mai concentrate, misiunile sunt cam plictisitoare şi lente, fără nimic care să motiveze jucătorul pentru a continua. Mai introduceţi în ecuaţie şi caracterul foarte generic al designului vizual şi vă daţi seama de ce acest joc nu este genul care poate smulge cuiva o exclamaţie de apreciere. Că nu smulge nici exclamaţii de dezgust este un merit. Dar nu pot să nu observ că aspecte care la alte jocuri ar fi fost date la o parte pe scurt, cu o apreciere de genul "interfaţa este bine concepută şi conţine câteva elemente noi", reprezintă la Empire Earth 2 îmbunătăţirile principale. Este adevărat, mai există şi altele, cum ar fi efectul vremii asupra mediului, faptul că se pot construi drumuri pe care unităţile merg mai repede sau sistemul de coroane, ce îi dă avantaje jucătorului care conduce într-un anumit domeniu, dar toate sunt mici detalii mai curând decât idei serioase. Comparat cu Rise of Nations sau (o comparaţie poate incorectă) cu ceea ce ştim despre Age of Empires 3, Empire Earth 2 arată puţin cam palid, puţin cam lipsit de personalitate. Dar Rise of Nations este cam vechi deja, iar Age of Empires 3 nu a apărut încă, aşa că poate este loc şi pentru el în acest moment.

Bogdan Bridinel



PRO

• interfaţă foarte evoluată, cu numeroase elemente noi

• vremea variabilă, sistemul de coroane şi alte câteva elemente care schimbă formula tradiţională

• bogăţie remarcabilă de opţiuni



CONTRA

• campanii destul de puţin incitante

• probleme de performanţă chiar şi pe sisteme puternice

• complexitate copleşitoare uneori pentru un joc în timp real



JOCURI ALTERNATIVE

Empire Earth 2

Rise of Nations

Age of Mythology



VERDICT

Tehnic bun, dar prea complex pentru binele lui şi cam lipsit de inspiraţie

8

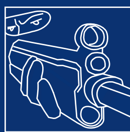


După Full Throttle şi Grim Fandango, Psychonauts dovedeşte că Tim Schafer este la fel de original ca întotdeauna. În sensul bun al cuvântului.



Aspect sportiv, ochelari şmecheri, dar să vedeţi ce-i poate capul...

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** DOUBLE FINE PRODUCTIONS • **PUBLISHER:** MAJESCO • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.PSYCHONAUTS.COM



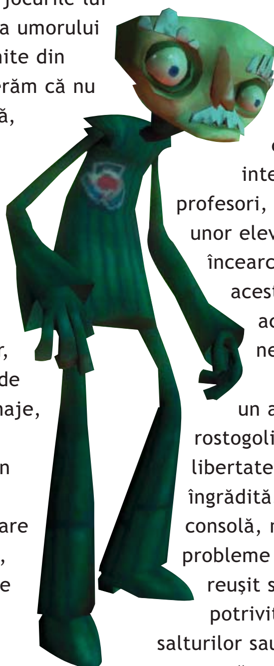
PSYCHONAUTS

Aţi fost vreodată curioşi să ştiţi ce se petrece în spatele uşii din mintea cuiva?

DIN PUNCT DE VEDERE ARTISTIC, CARIERA LUI Tim Schafer este un triumf total, el fiind omul cu ideea din spatele unor titluri de aventură mult îndrăgite, ca Grim Fandango sau Full Throttle. Din punct de vedere comercial însă, jocurile lui cele mai bune au dezamăgit, în ciuda umorului conţinut şi în ciuda aprecierilor primite din partea presei de specialitate. Să sperăm că nu va fi cazul şi cu Psychonauts, pentru că, dacă se va întâmpla aşa, am să-i pun la zid pe toţi cei care urlă în gura mare că vor originalitate, dar când dau de ea fug mâncând pământul.

Pentru că Psychonauts este într-adevăr un joc original, la nivel de concepţie, de design al nivelurilor, varietate a personajelor şi mai ales de ceea ce se petrece dincolo de personaje, în mintea acestora. Psychonauts nu reinventează arcade-ul, el depinde în mare măsură de salturi precise, dar oferă în rest o experienţă provocatoare şi, în mare parte, excelent realizată, chiar dacă se mai văd uneori semnele portării de pe consolă.

Inima şi sufletul jocului le reprezintă Razputin, Raz pe scurt, un copil-minune în sensul propriu al cuvântului, care fuge de acasă într-o tabără ce antrenează psychonauts, detectivi paranormali de elită. În ciuda abilităţilor sale evidente, profesorii decid că Raz trebuie să se întoarcă acasă şi îi cheamă părinţii să-l ia. În scurtul timp pe care Raz îl are de petrecut în tabără încep să se întâmple tot felul de lucruri ciudate: copiii au coşmaruri, interferenţe psihice îi afectează pe profesori, culminând cu dispariţia creierelor unor elevi. Gata oricând să ajute, Raz încearcă să dezvăluie cine se află în spatele acestor dispariţii cerebrale, încercând în acelaşi timp să obţină şi medaliile necesare pentru a deveni psychonaut.



La bază, avem de-a face cu un arcade tipic, cu salturi precise, rostogoliri, căţărări şi învârteli pe bare, dar libertatea de mişcare nu este aproape deloc îngrădită. În ciuda faptului că vine de pe consolă, n-am remarcat decât rareori probleme ale camerei; la controale, n-am reuşit să mă hotărăsc dacă ar fi fost mai potrivit un gamepad pentru uşurinţa salturilor sau să rămân la mouse şi tastatură pentru că era mai comod în configurarea puterilor. Oricum, cu un pic de răbdare, perifericele tipice PC-ului se vor dovedi la fel de potrivite ca şi un gamepad.

Există şi bătălii cu diverşi monştri ai imaginaţiei personajelor sau cu cenzorii care încearcă să distrugă tot ce poate fi neplăcut în mintea cuiva (Razputin se încadrează de minune în categoria neplăcerilor) unde puterile psihice ale lui Raz se vor dovedi de mare folos. Aveţi chef de un foc de tabără? Incendiaţi un cenzor cu pirochinezia; un trunchi vă blochează calea? Telechinezie şi s-a rezolvat. Salturi mai mari, mai lungi, miniparaşută pentru aterizări line? Levitaţia este răspunsul. Şi chiar invizibilitatea, în momentele cu adevărat dificile. Tabăra poate fi explorată prin toate colţişoarele, la fel şi restul nivelurilor, pentru a colecţiona numeroasele "recompense" care vă ajută să înaintaţi în rang şi să vă dezvoltaţi puterile. Întâi ar fi capetele de săgeţi, esenţiale pentru a cumpăra diverse obiecte; apoi, fragmente de imaginaţie şi Psychic Cards colecţionate pentru a creşte până la fantasticul nivel 100, alături de alte 16 obiecte speciale.

Adevăratul geniu al jocului se manifestă însă când Raz intră în mintea cuiva. Nici un nivel nu seamănă cu celălalt şi fiecare personaj are o fobie personală care îi modelează ca atare relieful

SISTEM NECESAR: Procesor III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

INGREDIENTUL MINUNE: CREIERUL UMAN

Din cele 13 niveluri ale jocului doar trei se petrec în lumea reală. Celelalte sunt reprezentările bizare ale unor personaje nebune: Eduardo pictează doar pe catifea neagră, un alt personaj se crede Napoleon, paznicul este obsedat de teoria conspirației și de lăptarul care de fapt îl spionează, pentru a da doar câteva exemple. Toate aceste probleme psihice sunt reprezentate în lumea mentală, Raz trebuind să înfrunte psihozele creierelor vizitate: un taur imens, un monstru cu ochi arzători, cenzorul supradimensionat. Totul de parcă producătorii au experimentat nebunia pe propria piele. Sau poate chiar așa au și făcut...


O minte nebună, nebună, nebună...







minții. De exemplu, în creierul de antrenament al sergentului Oleander totul este o permanentă luptă și plantele sunt făcute din muniție; în creierul agentului Nein totul este perfect organizat, cubic, iar, cel al agentei Milla este o imensă discotecă. Pe lângă recompensele deja menționate, în fiecare minte mai există câteva "bunătăți" care mi-au întărit părerea că oamenii care au lucrat la Psychonauts au și un pic de nebunie în ei, altfel nu le-ar fi ieșit atât de bine. Fiecare personaj are un bagaj emoțional (adică poșete, geamantane, cutii, saci, lăzi) ce trebuie potrivit cu cheile pe care le găsiți; în spatele pânzelor de paianjen se ascund lucruri demult uitate, iar în seifurile cu mutră de porcușor înainte de Ignat se regăsesc momentele de glorie, de eșec, de dragoste sau de dezamăgire, sub forma unor benzi desenate alb-negru.

Nivelurile sunt la fel de originale și în ceea ce privește prezentarea grafică, cartoony într-un mod ciudat, nebunesc, la fel ca tot restul jocului. Dincolo de efectele luminoase spectaculoase și texturile cu milioane de poligoane, în Psychonauts contează designul, în sensul artistic al cuvântului. Iar când nu rămâi uimit de originalitatea nivelurilor, muzica și vocile mai adaugă și ele un punct în plus. Toate vocile sunt perfecte, dialogul poate ajunge să te facă să te tăvălești pe jos de râs, iar muzica este cum nu se poate mai adecvată.

În ciuda faptului că Psychonauts a fost gata după mai mult de patru ani de producție (mai știu eu niște jocuri care au durat tot atâta și au dezamăgit), rezultatul este aproape perfect. O experiență de o originalitate la fel de nebună ca și personajele din joc, o diversitate aproape incredibilă, completate de un dialog absolut fantastic. S-ar putea să vă enerveze anumite porțiuni dacă salturile precise nu sunt specialitatea voastră și să vă răzbunați ocazional pe biata tastatură. Inconveniente minore, aș spune, pentru că n-am mai văzut de mult un joc de o asemenea originalitate și calitate conceptuală, care demonstrează că încă mai există oameni care creează în materialista industrie a jocurilor.

Anda Drăgnuță

GENIUL NEBUN: TIM SCHAFER

De numele lui se leagă începuturile glorioase ale LucasArts, pe vremea când adventure era sinonim cu un joc apreciat. Tim Schafer a devenit celebru pentru ideile sale trăsnite din Day of the Tentacle (continuare a unui alt adventure, Maniac Mansion, în care protagoniste sunt două caracatițe, Green Tentacle și Purple Tentacle), Full Throttle (care, în afară de a fi un adventure tipic, conținea și scene de acțiune și lupte la persoana întâi) sau Grim Fandango (unde trebuie să rezolvați problemele lui Manny Cavalera, agent de voiaj angajat în departamentul "oferte de lux pentru sufletele morților"). De fapt, Tim Schafer a fost implicat într-o oarecare măsură în toate aventurile produse de LucasArts, inclusiv în mult îndrăgita serie Monkey Island.



PRO

- niveluri cu o construcție extrem de originală
- dialoguri amuzante și replici numeroase
- multe obiecte de colecționat
- rejucabilitate mărită



CONTRA

- controlul este destul de dificil pe tastatură
- mici probleme cu așezarea camerei



JOCURI ALTERNATIVE

Psychonauts

LEGO Star Wars

Beyond Good&Evil



VERDICT

Original, surprinzător și cu destulă profunzime pentru a fi mai mult decât un arcade.

9



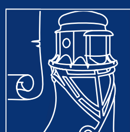
După mamuţii din Syberia, Microids ne provoacă să rezolvăm cazul unui Jack the Ripper modern.





Nu acceptăm bărbaţi care să pozeze decât dacă poartă rochiţă!

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** MICROIDS • **PUBLISHER:** THE ADVENTURE COMPANY • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.STILLLIFE-GAME.COM



STILL LIFE

Există mistere care nu vor fi niciodată dezvăluite cu adevărat

NU CRED SĂ EXISTE CAZ DE CRIME ÎN SERIE MAI controversat şi mai celebru decât cel al lui Jack the Ripper, spaima tuturor femeilor uşoare de pe străzile Londrei, niciodată identificat şi intrat oarecum în rândul legendelor moderne prin cruzimea şi inteligenţa cu care îşi punea la cale actele de violenţă. Subiect ideal pentru o poveste poliţistă modernă, care preia doar conceptul de Jack Spintecătorul pentru a-l mula pe o intrigă mai complexă, cu multe piste false şi indicii neaşteptate.

Responsabilă cu descurcarea iţelor criminalistice este agenta FBI Victoria McPherson, cel puţin în planul prezentului poveştii, petrecut în Chicago. Încercarea ei de a-l identifica pe ucigaş o întoarce cu 75 de ani în urmă, în Praga anilor '20, la o altă serie de crime cu acelaşi modus operandi, investigate de bunicul ei, detectivul particular Gus McPherson (care s-ar putea să vă fie familiar dacă aţi jucat Post Mortem).



Desigur, criminalul din trecut nu este acelaşi cu cel din prezent, iar pentru investigaţia Victoriei aveţi destul de mulţi potenţiali suspecţi, de la prietenul ei, Richard, care conduce o galerie de artă, până la persoane extrem de influente (a se citi în acest caz un senator al Statelor Unite). Şi pentru a explica şi ce legătură are natura moartă (din titlu) cu nişte asasinate în serie, un element de bază în înţelegerea poveştii îl reprezintă nişte tablouri în care sunt imortalizate viitoarele victime, în ipostaze cu diferite simbolistici.

Prin intermediul jurnalului lui Gus, veţi retrăi şi recrea ancheta acestuia pentru a afla că asasinul este... şi de fapt ar fi mai bine să mă opresc aici, să mai staţi şi voi să descoperiţi de ce un joc te poate face să stai treaz până la 5 dimineaţă şi să ajungi să te uiţi şi la credite pentru a fi sigur că nu ai pierdut nimic.

După cum am precizat deja, acţiunea se desfăşoară în două epoci istorice diferite, pe continente diferite, alternând investigaţiile moderne bazate pe analize de laborator ale Victoriei cu deducţiile empirice şi simţul de observaţie ale lui Gus. În ambele situaţii însă şochează, cel puţin în prima jumătate de oră, imaginile clare, însângerate ale fetelor căzute victime ale criminalului. Aventurile nu prea au obiceiul să prezinte, nici măcar în secvenţe cinematice, cadavre ciopârţite, bălţi de sânge şi dialoguri în care subiectul principal sunt gâturile tăiate şi eviscerările (voi evita explicarea acestui termen pentru că s-ar putea să căutaţi cu ardoare toaleta). Ţinând cont de intrigă, nu mi se pare o problemă majoră, dar totuşi nu pot scăpa de senzaţia de grotesc inutil pe care mi-au dat-o unele scene.

Ca în orice aventură, înaintarea în poveste necesită rezolvarea de puzzle-uri. În acest punct mă aşteptam deja să dau peste chestii complicate, puzzle-uri mecanice în tradiţia Myst, care să ceară mai mult metoda "trial and error" decât un exerciţiu logic. Ei bine, spre marea mea surprindere, ceea ce aveam de făcut semăna mai mult cu The Longest Journey decât cu Myst sau cu tehnicul Syberia. Doar în vreo două ocazii am dat peste enigme tehnice, de tipul descuiatului unei uşi cu ajutorul unui şperaclu (puzzle extrem de frustrant şi blestemat cu un bug de concepţie) sau potrivirea unor inele în mecanismul unei porţi pentru a o deschide, majoritatea plasate în porţiunea de joc ce se petrece sub controlul lui Gus în Praga. Cât o priveşte pe Victoria, metodele ei provin direct din şcoala de agenţi FBI de la

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

INGREDIENTUL MINUNE: INCURSIUNI ÎN TRECUT

Aproape jumătate din joc se petrece în Praga anilor '20, unde Gus McPherson încearcă să descopere un asasin în serie. Povestea anchetei sale, amuzantă pe alocuri, periculoasă în anumite situații și în final totuși previzibil de tragică, citită de Victoria în jurnal, este un pretext pentru o continuă pendulare între trecut și prezent, făcând legătura între elemente aparent fără sens și ducând la concluzia cel puțin surprinzătoare a jocului. Trecerea dintre cele două planuri, adesea bruscă, se constituie într-un fel de semnal de alarmă, întrerupe monotonia șirului imens de click-uri și menține un grad ridicat de interes.



Natură moartă cu lumină intensă și instrumentar chirurgical.







Quantico: recoltarea de amprente și de alte probe, utilizarea de computere și realizarea unui profil psihologic al criminalului. Ocazional însă, trebuie să mai ieșiți din rutină și să faceți prăjituri sau să vă strecurați într-o casă de plăceri de lux, obiective care adaugă un grad imens de varietate. Printre cele mai enervante și mai lipsite de sens puzzle-uri (pentru că din păcate și Still Life are porția lui) se numără controlarea unui robot printre raze laser pentru a deschide o ușă inaccesibilă altfel. Și aici ajungem la o problemă mare a jocului: grafica. Controlarea robotului nu este dificilă, nici traseul prea complicat. Doar că realizarea grafică nu prea ajută la perceperea razelor laser și mai ales a direcției lor de deplasare, în condițiile în care rezoluția jocului refuză cu încăpățânare să urce mai sus de 800x600. Mediul de joc este totuși excelent desenat, creează cu succes senzația de apăsare dintr-un oraș vechi și cu trecut întunecat cum este Praga, dar și atmosfera de high-tech din arhivele FBI și cea de înalt rafinament artistic din galeria de artă a lui Richard. În contrapartidă însă, personajele 3D sunt lipsite de detaliu, animate stângaci, nici măcar în secvențele cinematice nu reușesc să impresioneze, în mare parte din cauza rezoluției mici la care au fost concepute. Calitatea vocilor variază de la mediocră (chiar și la personajele principale de unde aș fi avut pretenții) până la excelentă la unele personaje secundare pe care în mod normal nu le-aș fi băgat în seamă. Iar coloana sonoră mi s-a părut excelentă, deși se face auzită mult prea rar, lăsând numeroase goluri acolo unde ar fi trebuit să puncteze acțiunea, dar se aude doar sunetul pașilor personajului.

Still Life dovedește că nu trebuie să ai un scenariu fantezist ca să reușești un adventure interesant. Desigur, poate că anumite scene au mult prea mult realism pentru stomacurile sensibile; iar povestea pornită de la Jack Spintecătorul poate părea un clișeu la prima vedere. Dacă veți ajunge însă până la finalul acestui joc, o să vedeți că vă așteaptă tot felul de surprize. Și în ciuda faptului că Still Life se ocupă de crime metaforic numite naturi moarte, reușește să fie un joc foarte viu și antrenant.

Anda Drăgnuță

STILL LIFE 2?

Destule evenimente de pe parcursul jocului, ca și finalul în sine, dau de înțeles că Still Life va avea o continuare. Totuși, de la finalizarea jocului și până în acest moment soarta Microids s-a schimbat radical, studioul fiind cumpărat de Ubisoft. Achiziția nu include și proprietățile intelectuale Microids, astfel că sugestiile de continuare s-ar putea să rămână doar la stadiul de sugestii. Poate totuși The Adventure Company va găsi pe cineva interesat, pentru că personal aș vrea să primesc răspuns la anumite necunoscute rămase nerezolvate în Still Life.

PRO

- poveste bine pusă în scenă, înlănțuind evenimente din trei epoci
- două personaje controlabile alternativ
- puzzle-uri intuitive și variate

CONTRA

- personajele sunt foarte prost modelate și animate
- final destul de neclar, conceput pe ideea unei continuări
- meniuri un pic cam greoaie

JOCURI ALTERNATIVE

Still Life

Syberia 2

Post Mortem

VERDICT

Probleme de concepție trag înapoi o poveste polițistă bine pusă la punct.

8

Nu ştiu ce-a fost în capul lui când a intrat în vizorul armei, dar acum sigur nu mai este mare lucru.

Un amestec de Halo, Far Cry, Unreal şi vreo două idei bune, dar insuficient dezvoltate şi neimpresionante

PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: DIGITAL EXTREMES • PUBLISHER: GROOVE GAMES • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.PARIAHGAME.COM



PARIAH

Un virus fatal - pretext pentru împuşcături (dez)organizate

DACĂ EXISTĂ UN GEN DE JOC ÎN care competiţia acerbă nu lasă loc nici unui rateu, atunci FPS-ul sigur este în frunte, cu standardele sale aruncate foarte sus de Far Cry, Half-Life 2 sau de contrapartida de pe consolă, Halo 2. Iar în comparaţie cu ele, Pariah chiar îşi merită numele, nereuşind să se impună prin ceva deosebit sau măcar să fie un shooter decent, care să ofere câteva ore de relaxare.

Pariah începe relativ interesant, protagonistul, doctorul Jack Mason, având misiunea de a transporta o prizonieră infectată cu un virus misterios aflată într-un conteiner criogenic. O rachetă bine ţintită deviază însă scopul misiunii, prizoniera dispare, iar doctorul nostru trebuie să o regăsească, împuşcând între timp duzini de inamici. Totul punctat cu secvenţele cinematice de rigoare, bine produse, dar fără calitate grafică, importate direct din versiunea mult mai puţin pretenţioasă de Xbox. Şi n-ar fi fost mare lucru dacă jocul n-ar fi bătut atâta monedă că este axat pe poveste, care până la urmă este inconsistentă şi inconsecventă, redusă la faptul că trebuia să omor nişte inamici înainte să mă omoare ei. Nici măcar împuşcatul nu mi s-a părut prea incitant, iar la sfârşit rămâne impresia că din poveste au fost tăiate cele mai importante elemente.

Mare parte din lipsa de imersiune în joc este cauzată de arme. Prima armă, un fel de mitralieră, este incredibil de inexactă, shotgun-ul şi lansatorul de rachete se încarcă cu viteza melcului, puşca cu lunetă este utilă, dar ocaziile de a agăţa inamicii de la distanţă sunt prea rare. Aruncătorul de grenade este mai util, dar după ce îi faceţi upgrade-urile de rigoare. Aceste upgrade-uri, trei pentru fiecare armă şi pentru instrumentul care vindecă, vin în special cu mărirea cartuşului sau a puterii de foc. În teorie cel puţin, pentru că uneori efectele nu se văd sau debalansează în mod ciudat arma. Pot fi folosite şi vehicule, care amintesc mult de Halo, dar în nici un caz nu se comportă la fel de bine şi nici nu sunt atât de utile. La senzaţia de lipsă de eficienţă a armelor contribuie şi sunetele anemice. De altfel nici vocile nu sunt deloc inspirate, iar liniile de dialog ale inamicilor se repetă supărător de des.

Aceiaşi inamici se chinuiesc să se comporte cât de cât inteligent, au unele momente în care acţiunile lor seamănă cu ale AI-ului din Far Cry, dar în nici un caz nu atât de evoluaţi încât să încerce un atac pe flanc, de exemplu. De cele mai multe ori se reped la atac, eventual după ce au aruncat o grenadă, şi săriţi amândoi în aer, frustrare maximă, mai ales că punctele de salvare sunt ciudat plasate, uneori din cinci în cinci minute, alteori la distanţă de o oră de joc.

Pariah îşi mai spală oarecum păcatele prin grafică şi efecte fizice. Nimic revoluţionar sau extraordinar de arătos totuşi, iar în materie de fizică se puteau face mult mai multe, pentru că a fost folosit Havok. Exploziile sunt relativ bine realizate, dar modelele ragdoll nu au nici un fel de realism, plus că dacă stai lângă un inamic mort se va auzi mereu un sunet enervant, ca şi cum ai lovi cu piciorul în leş, chiar dacă de fapt nu faci nimic. Nici în multiplayer, în ciuda numărului mare de jucători online, n-o să găsiţi mare lucru interesant, tot din cauza armelor slabe sau a boţilor cu AI subdezvoltat.

Pentru a încheia într-o manieră ciclică, este clar că Pariah nu s-a ridicat sub nici o formă la nivelul FPS-urilor actuale. Poate că Digital Extremes ar fi trebuit să rămână la ceea ce ştia să facă mai bine, adică doar multiplayer, şi să nu se complice cu o parte de single player care oricum este faultată de mult prea multe probleme.

Anda Drăgnuţă



VERDICT

Mai bine aşteptaţi următorul Unreal Tournament sau reluaţi Far Cry.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (LAN, ONLINE)



Una dintre reclamele World of Warcrft este adresată celor care s-au săturat să vâneze şobolani în RPG-uri. Dungeon Lords nu-şi bate capul cu asta.





Cea mai recentă realizare a veteranului D.W. Bradley nu este tocmai un cântec de lebădă.

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** HEURISTIC PARK • **PUBLISHER:** DREAMCATCHER • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.DUNGEONLORDS.COM

DUNGEON LORDS

Şi jocurile neterminate se lansează, nu-i aşa?

ÎN ULTIMA VREME MI-I IMAGINEZ din ce în ce mai des pe producătorii jocurilor pe care le încerc (da, am febră, 38 cu 5, mulţumesc) stând lângă mine în timp ce mă joc. Eu stau la calculator, iar ei, producătorii, stau toţi în picioare în jurul meu şi se uită concentraţi la fiecare gest pe care îl fac, încercând să ghicească verdictul. Eu mă joc şi, din ce în ce mai nervos, mă întorc spre ei şi le pun tot felul de întrebări de genul "hei, de ce nu merge meniul ăsta?", "sunteţi absolut siguri că mi-aţi dat discul care trebuie?" sau "nu ştiaţi că jocurile trebuie terminate înainte de a fi vândute?". Ei n-au nici o replică, doar stau acolo şi îmi aruncă priviri ruşinate, gesticulează din mâini într-un mod care spune că nu este vina lor, viaţa e grea, au şapte fraţi acasă şi banii de mâncare nu le-ajung; eu mă enervez oricum şi-i admonestez la fiecare problemă nouă: "Nu se poate! Nici harta nu funcţionează!?".

Este trist, dar Dungeon Lords arată ca ceva ce un om cu febră prea mare ar putea visa într-o zi proastă. Asta pentru că nu este un joc slab în sine, ci este proverbialul joc bun, pe care producătorii, publisherii sau cine o fi avut puterea de decizie, l-au aruncat pe piaţă într-un moment ales aleatoriu, înainte de a fi complet. Dată fiind starea lui, m-aş mira ca cei care lucrau la proiect să fi ştiut că această etapă este ultima. Dacă ar fi fost aşa, ar fi încercat măcar să elimine referinţele către elementele incluse în proiect, dar neimplementate încă, aşa cum este harta (menţionată în manual şi în help, inexistentă) sau cum este posibilitatea de a schimba aspectul personajului, dincolo de rasă şi sex (butoanele există, dar puteţi să apăsaţi pe ele până se rupe mouse-ul, nu se întâmplă nimic). Oricum am privi-o, situaţia este destul de penibilă. Lipsa hărţii ar fi fost o problemă oricum în zonele mai întortocheate, dar peste celelalte lipsuri s-ar fi putut trece, dacă nu ar fi fost modul înşelător în care jocul se preface că are anumite facilităţi şi te face să te îndoieşti de propria sănătate mentală. Este un joc puţin cam pervers, după părerea mea.

Dar nu este un joc *atât* de rău (aţi văzut că am pus italice, da?; adică nu este un joc grozav, doar că nu este nici foarte..., ah, hai că o las baltă). Ca gen se poziţionează undeva între un RPG tradiţional, ca Morrowind, şi un joc hack'n'slash ca Blade of Darkness sau, ca să dau un exemplu mai recent, dar mai puţin fericit, Enclave. Aveţi un personaj pe care îl manevraţi la persoana a treia, exploraţi lumea înconjurătoare, vorbiţi cu diverşi indivizi, primiţi misiuni, întâlniţi băieţi răi, îi puneţi la punct cu sabia/arcul/magia, câştigaţi experienţă ce poate fi investită în atribute şi abilităţi, găsiţi arme mai bune, inamici mai puternici etc., etc., ad infinitum. Este un joc destul de lung şi după o vreme veţi uita de problemele care vă sâcâiau la început, deşi este posibil ca asta să se întâmple doar pentru că aţi dat de altele. Nu puteţi să întrerupeţi o conversaţie până când partenerul nu-şi termină replica, se poate întâmpla să daţi peste un inamic care pluteşte pur şi simplu în aer (ce-i drept, jocul este corect şi jucătorul poate sta în aer acolo), mă rog, n-are rost să insist, aţi înţeles care este starea jocului.

Dacă v-aţi săturat să aşteptaţi ca Blizzard să anunţe Diablo 3 şi sunteţi suficient de nepretenţioşi, Dungeon Lords poate să fie o soluţie temporară. Dar nu vă aşteptaţi la o revelaţie.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Dacă cineva s-ar hotărî să-l termine, ar putea fi un joc interesant.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 384MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (ONLINE)


O continuare care practic ucide şansa ca Stronghold să devină o serie de succes.


Asediile sunt partea cea mai interesantă a jocului, dar AI-ul slab le strică farmecul.



PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: FIREFLY • PUBLISHER: 2K GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.2KGAMES.COM/STRONGHOLD2



STRONGHOLD 2

Pregătiţi smoala topită şi săgeţile otrăvite, începe asediul!

STRONGHOLD 2 ESTE UN JOC despre administrarea unui castel, despre asedii disperate, nori de săgeţi şi catapulte azvârlind foc. În acelaşi timp este despre cetăţeni care trebuie hrăniţi, resurse care trebuie colectate şi prelucrate, fântâni care trebuie plasate optim pentru a fi cât mai aproape de potenţialele incendii. Este un joc bazat pe o reţetă destul de rar folosită şi ar trebui să nu aibă probleme în a se impune, dar are suficient de multe lipsuri încât să nu fie uşor de recomandat, chiar şi în lipsa unui concurent.

De la apariţia primului Stronghold până acum au trecut trei ani, dar asta nu poate schimba impresia că Stronghold 2 a fost făcut în grabă, cu cronometrul în mână şi, cel mai probabil, cu creditorii la uşă. S-a muncit destul de mult la trecerea în 3D, dar destul de puţin şi destul de aiurea în rest. Totul pute a "las-o bă, că merge-aşa!", de la jocul actoricesc (dacă poate fi numit aşa) al naratorului din campanie, la interfaţa lipsită de câteva opţiuni care ar fi făcut viaţa jucătorului mult mai uşoară.

Primul lucru care îmi vine în minte este "gong"-ul. Ghilimelele sunt necesare, pentru că nu este vorba despre un instrument de avertizare sonoră, ci despre materia maronie pe care oamenii o elimină în mod regulat din corp în urma procesului digestiv, sper că nu vă derutez mai mult cu tentativele mele de a căuta o exprimare elegantă, mă refer la "îngrăşămintele naturale" pe care cetăţenii cu educaţie medievală, ca cei din Stronghold, le plantează pe unde nimeresc, inclusiv în mijlocul străzii. Ceea ce nu înseamnă că nu îi deranjează mirosul, gunoierul care strânge toxinele deversate pe stradă devenind astfel stâlpul de bază al unei societăţi medievale fericite. În lipsa lui, fericirea populaţiei scade ca un cub de gheaţă pe o plită încinsă, iar locuitorii se hotărăsc unul câte unul să îşi caute un castel mai uscat şi mai frumos mirositor, abandonându-şi slujbele şi lăsând în urmă o pustietate neprimitoare.

Nu m-ar deranja asta, cum nu m-ar deranja până la urmă nici lipsa unor indicii mai evidente care să arate ce le strică ziua supuşilor, dar mi se pare complet absurd că nu am nici un mecanism să rezolv problema atunci când apare. Nu există posibilitatea de a distribui forţa de muncă, pentru că fiecare cetăţean fără ocupaţie alege în mod automat una dintre slujbele pe care le are la dispoziţie. Dacă omul cu gong-ul pleacă şi nu mai sunt şomeri prin zonă, singura alternativă este să închideţi una dintre industriile mai puţin importante şi să speraţi că unul dintre cei disponibilizaţi în acest fel va alege să devină gunoier. Măcar dacă s-ar fi putut închide o singură clădire ar fi fost ceva, dar singura opţiune este aceea de a pune pe butuci o industrie întreagă, de multe ori pentru a muta un singur om într-un loc în care este absolut necesar.

Această problemă de concepţie nu este singulară. Unele cădiri nu pot fi aşezate decât în anumite locuri, fără o indicaţie a motivului acestei cerinţe, unele clădiri nu pot fi rotite pentru a fi aşezate în mod optim, deşi majoritatea pot, iar o parte din misiuni au fost construite în aşa fel încât ceea ce trebuie să faceţi este să construiţi anumite clădiri, apoi să aşteptaţi minute bune fără nimic de făcut, până se îndeplinesc obiectivele singure. La rândul său, AI-ul este slab, previzibil şi foarte uşor de păcălit cu tactici ieftine.

Există două campanii, una paşnică (aşteptaţi-vă la o invazie de bandiţi, totuşi) şi una războinică, un mod free-build, fără obiective, un mod skirmish numit Kingmaker şi chiar un mod de muliplayer. Dar bogăţia de posibilităţi nu poate compensa ritmul plictisitor şi avalanşa de probleme tehnice.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Plin de probleme, atât de concepţie, cât şi de implementare. **5**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4- 1.4GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)



În afară de epoca istorică, nu este mare lucru care să scoată în evidenţă acest al doilea titlu al seriei.





PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** GSC GAME WORLD • **PUBLISHER:** CDV • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.COSSACKS2.DE



COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Dacă Napoleon ar fi câştigat la Waterloo?

RĂZBOAIELE NAPOLEONIENE ŞI ÎN general epoca dominată de imperiile secolului al XIX-lea nu au fost prea mult băgate în seamă în nici un gen de joc. Cossacks II încearcă să aducă în prim plan acea perioadă, când o bătălie putea însemna că trupele doar stăteau faţă în faţă şi trageau cu puştile până cei mai slabi de înger cedau. Astfel că deciziile tactice ce trebuie luate sunt foarte diferite faţă de strategiile de tip Total War, iar tipul de joc se apropie mai mult de Rise of Nations, dar cu probleme uneori extrem de frustrante.

Astfel, dacă aveţi îndeajuns de multă răbdare să treceţi de timpii de încărcare ciudat de mari pentru un joc care rămâne în esenţă 2D (deşi aspectul vizual a fost îmbunătăţit), veţi avea de ales între şase naţiuni: Marea Britanie, Franţa, Rusia, Prusia, Austria şi Egipt. De aici vă aşteaptă patru moduri de joc, care s-ar putea însă să fie o mare dezamăgire pentru cei care aşteaptă acurateţe istorică. Modul Campaign, în afară de tutorialul destul de slab organizat, are o poveste neverosimilă, bună doar pentru a vă obişnui cu gameplay-ul.

Modul Battle for Europe încearcă o combinaţie de tip Rise of Nations: pe o hartă strategică, puteţi muta armata (doar una) şi mări fortificaţiile oraşelor. Şi atât. Ca să nu mai spun că nu sunt luate în considerare posibilităţile navale, o armată poate trece Canalul Mânecii fără a avea nevoie de nave. În atac, perspectiva se schimbă şi ajungeţi la RTS tipic: colectat resurse, construit bază, recrutat trupe, distrus inamic. Victoria poate fi asigurată fie prin distrugerea centrului oraşului inamic, fie prin ocuparea tuturor satelor care produc resurse. În mod frustrant însă, inamicul va continua să reziste, chiar dacă i-aţi ocupat toate satele, astfel că abordarea distructivă mi s-a părut mai indicată. Trupele sunt diferite pentru fiecare naţiune, există unităţi speciale, dar varietatea nu este foarte mare. Iar deosebirile între ele, cel puţin la nivel grafic, nu prea se observă; trupele de dimensiuni mici riscă să se piardă în decor, mai ales că nu există nici un buton prin care să ţineţi evidenţa.

Dimensiunea tactică a bătăliilor este un element care trebuie tratat cu foarte mare atenţie. Dacă muschetarii trag prea repede, salva nu va fi eficientă; dacă trag prea târziu, vor fi fost deja semnificativ răriţi de tirul inamic. Cavaleria este eficientă doar pentru atacul pe flanc. Drept ajutor, aveţi un cod de culori ce indică raza de acţiune a trupelor şi diferite tipuri de formaţii. Pe post de piedică, aveţi sistemele de moral şi oboseală. Pentru primul, cu cât omorâţi mai mulţi inamici, cu atât soldaţii vor avea moralul mai mare. Pentru al doilea, mersul pe drum este singura soluţie, pentru că altfel trupele vor obosi inexplicabil de repede. Mai adăugaţi aici şi imposibilitatea de a ajusta viteza de joc şi înţelegeţi că traversarea hărţii s-ar putea să vă testeze intensiv răbdarea.

Cel de-al treilea mod (nu, n-am uitat că sunt patru cu totul), Skirmish, este poate singurul care are şanse să suscite interesul celor pasionaţi de istorie: include bătălii celebre, cum ar fi Austerlitz sau Ulm. Nici urmă de Waterloo sau Trafalgar (de unde bătălie pe apă dacă nu există nave?), nici de atenţia pentru detalii de mediu şi aşezare a trupelor întâlnită în bătăliile istorice din Rome: Total War, dar aveţi ocazia de a controla un număr mare de trupe. Cât despre modul numărul patru, multiplayer evident, s-ar putea să dureze o veşnicie dacă jucaţi în şase şi toată lumea apucă să-şi dezvolte baza şi trupele.

N-aş putea considera Cossacks II o experienţă complet neplăcută. Are o dimensiune tactică interesantă prin faptul că armele de foc constituie elementul cel mai important şi ia în considerare o epocă plină de conflicte conduse de unii dintre cei mai mari strategi din istorie. Dar o examinare amănunţită nu îl ajută să reziste prea mult şi, sinceră să fiu, abia aştept să-l compar cu Imperial Glory, care se petrece cam în aceeaşi perioadă şi va fi lansat în curând.

Anda Drăgnuţă



VERDICT

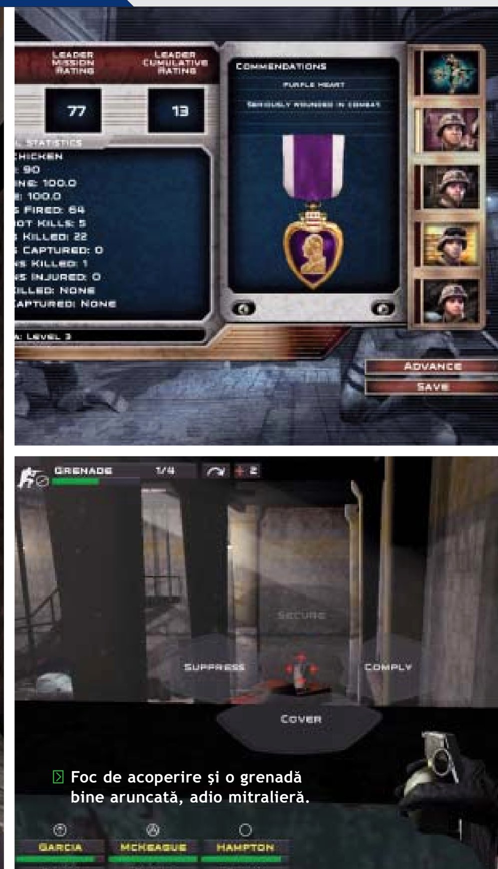
Atrage doar fanul seriei şi eventual pe cei care vor să răzbune amintirea lui Napoleon.

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-6 (LAN, ONLINE)



După ultima modă în jocurile de acţiune, avem rebelii arabi cei răi şi trupele americane cele bune şi eliberatoare.



Foc de acoperire şi o grenadă bine aruncată, adio mitralieră.

PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** DESTINEER • **PUBLISHER:** 2K GAMES • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.FIRSTTOFIGHT.COM



CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Puşcaşii marini fac demonstraţii de forţă în Beirut

DUPĂ NUMEROASELE FILME de acţiune pe care le-am urmărit aproape seară de seară ca pe o prelungire ficţională a ştirilor de la ora 17, sunt sigură că sunteţi convinşi de măreţia şi scopul nobil al trupelor americane aflate în diferite ţări de pe Glob. Ca şi pe ecranul televizorului, şi în Close Combat trupele americane reprezentate de puşcaşii marini îşi fac datoria de pacifişti globali şi intervin într-un conflict izbucnit în Liban între o grupare rebelă sprijinită de elemente anarhiste siriene şi conducerea statului.

Cele şase misiuni se petrec în şi pe lângă Beirut, capitala Libanului, şi au singurul merit de a fi îndeajuns de alerte pentru cele circa 10 ore de joc. Pentru că, în rest, jocul nu te implică în nici un fel, nu ajungi să-ţi pese dacă moare unul dintre coechipieri, oricum va fi înlocuit şi va primi o medalie post-mortem. Nici sistemul de luptă nu este o inovaţie majoră, bazându-se pe tipul de meniu radial din seria Rainbow Six, prin intermediul căruia puteţi chema în ajutor elicoperele Cobra, o divizie de mortiere sau un lunetist (care s-ar putea foarte bine să vă ia pe voi drept ţintă); la fel, puteţi da ordine echipei să execute foc de acoperire sau să-şi concentreze tirul asupra unei anumite ţinte. Cu condiţia ca ţinta să fie vizibilă, altfel AI-ul camarazilor va decide că nu poate îndeplini ordinul. Mai eficientă s-a dovedit a fi comanda de a intra într-o cameră în stilul SWAT, pentru a elimina rapid inamicii luaţi prin surprindere. Totuşi, ajunşi în cameră, coechipierii se vor dovedi adesea dezorientaţi şi nu vor reacţiona, de exemplu, la un atac lateral decât dacă le indicaţi inamicul. Nici AI-ul inamic nu s-a dovedit prea deştept, fiind mult mai simplu să elimini ţintele de la o distanţă relativ sigură, cu ajutorul puştii cu lunetă, decât să încerci să le cauţi prin case în care oricum nu-ţi dă voie scriptarea să intri.

Misiunile sunt destul de variate, de la curăţarea anumitor case şi străzi de ameninţarea teroristă până la salvarea de ostatici şi eliminarea unor ţinte de mare valoare, adică generali şi conducători inamici. Faptul că acţiunea se petrece atât în exterior, cât şi în interior este oarecum un plus, dar grafica nu ajută deloc la conturarea unei lumi credibile. Modelele personajelor nu sunt prea detaliate, inamicii au aceleaşi feţe şi tipare de acţiune după primele trei-patru checkpoint-uri. Coloana sonoră aproape că nu merită luată în seamă şi ar fi fost mai bine dacă aveam o echipă de patru puşcaşi muţi decât replicile limitate şi prost interpretate pe care le-am auzit. Şi apoi, cu câţi rebeli care, în ciuda faptului că sunt în mijlocul unui conflict mortal, vorbesc în gura mare de se aude de la jumătate de kilometru aţi mai avut de-a face? Este oricum mai sănătos să urmăriţi direcţia vocilor decât umbrele, pentru că acestea din urmă se proiectează şi prin pereţi, la fel cum coechipierii trec unul prin celălalt pentru a ajunge la un punct dat.

Close Combat devine mai interesant în multiplayer, în afară de deathmatch existând şi posibilitatea de a juca cooperativ, cu alţi trei prieteni, toată campania single player sau scenarii separate. La final însă, Close Combat: First to Fight o să vă placă în funcţie de cât de multe aşteptaţi de la el. În nici un caz nu este jocul care să revoluţioneze acţiunea tactică, chiar dacă are momente intense şi mod cooperativ. Nu iese în evidenţă cu nimic din marea masă a FPS-urilor, ba chiar ar mai fi trebuit lucrat pe alocuri. Dar dacă vreţi ceva împuşcături, eventual alături de câţiva amici, Close Combat vă va oferi probabil ceea ce căutaţi.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Destulă acţiune, dar nimic spectaculos sau ieşit din comun

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.3GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)



Cea de-a patra parte a seriei Gran Turismo s-a lăsat aşteptată puţin cam mult, dar a meritat.



Numărul de maşini disponibile este uriaş, iar tipurile lor variază foarte mult.



PREŢ: 23.9€ • PRODUCĂTOR: POLYPHONY • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUITOR: SONY/BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.GRANTURISMOWORLD.COM



GRAN TURISMO 4

Lumea la o apăsare de pedală distanţă

GRAN TURISMO NU A FOST NICIODATĂ despre curse. Da, este cu maşini care se întrec pe circuite, dar nu este pentru cei cu o nevoie nebună de viteză, nu caută adrenalina, nu este despre competiţia în sine, ci despre experienţa condusului. Este un joc despre plăcerea de a fi şofer. O plăcere în care, cu peste 700 de maşini şi 50 de circuite disponibile, se poate spune că se implică fără nici un fel de rezervă.

Ca să înţelegeţi cât de diferit este acest joc de Need for Speed, în cazul în care nu cunoaşteţi seria, trebuie să ştiţi un lucru: în Gran Turismo trebuie mai întâi să daţi examen pentru a obţine carnetul şi a primi dreptul să conduceţi. Există mai multe tipuri diferite de carnet, ca şi în viaţa reală, fiecare dintre ele oferind acces la anumite tipuri de maşini şi competiţii. Pentru începători examenul nu este o formalitate, deoarece le cere să se familiarizeze cu fiecare aspect al artei condusului şi să se adapteze la modul realist în care este modelat comportamentul maşinilor. Acceleraţia nu este o simplă problemă de a ţine un buton apăsat sau nu, ci are grade de apăsare care influenţează manevrabilitatea vehiculului, iar ieşirea de pe circuit, ca să dau un alt exemplu, nu numai că scade brutal viteza, dar afectează şi cauciucurile, care în acest fel se degradează şi pierd din aderenţă. Cauciucurile sunt singura parte care poate avea probleme, în rest maşinile sunt la fel de indestructibile ca într-un joc arcade, dar rămâne un element de care trebuie să ţineţi cont.

Nu trebuie să înţelegeţi că este vorba despre unul dintre acele jocuri în care este greu să ţii maşina stabilă şi pe drum drept, GT4 are un model fizic intuitiv şi foarte natural pentru oricine a văzut o maşină funcţionând în realitate. Dar trebuie să înţelegeţi că apăsând acceleraţia la maximum tot timpul nu aveţi cum să ajungeţi altundeva decât pe ultimul loc.

Din fericire, modul principal de joc, Gran Turismo, oferă un grad foarte mare de libertate şi nu obligă la câştigarea fiecărei curse. Puteţi să vă plimbaţi dintr-o competiţie în alta, să reveniţi, să încercaţi să obţineţi performanţe mai bune, eventual cu o maşină nouă, să vedeţi cum vă descurcaţi din perspectiva unui director de echipă. Această ultimă opţiune este nouă şi destul de ciudată - în loc să conduceţi îi indicaţi pilotului ce viteză să aibă şi cât de agresiv să fie -, dar merită încercată pentru că subliniază caracterul tactic al curselor.

Este o sarcină destul de delicată să prezinţi un joc atât de mare în atât de puţine cuvinte, dar nu este nevoie să ştiţi fiecare detaliu pentru a înţelege dacă vă interesează sau nu Gran Turismo 4, trebuie doar să înţelegeţi esenţialul. Esenţialul este că e vorba despre un joc muncit cu o dedicaţie vecină cu obsesia, un joc atât de fantastic vizual încât demonstrează fără nici urmă de îndoială că PlayStation 2 este o consolă mult mai puternică decât o fac să pară majoritatea jocurilor sale, un joc atât de vast încât este îndoielnic că foarte mulţi dintre posesorii lui vor ajunge să-l termine vreodată, un joc în care puteţi conduce maşini variind de la Volkswagen Lupo la Toyota Supra, cu toate variaţiile posibile între ele.

Are şi lipsurile sale - AI-ul este cam robotic, meniurile sunt excesiv de complicate şi uneori neintuitive, există câteva metode de a câştiga unele curse mai puţin cinstit -, dar nimic suficient de serios încât să-l împiedice să fie cel mai bun joc din genul său şi cea mai bună dovadă că o echipă competentă poate face minuni chiar şi cu un suport hardware modest.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Impresionant atât la nivel vizual, cât şi la partea de simulare. Cel mai bun în categoria sa.

9

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • NUMĂR JUCĂTORI: 1-6 (ACEEAŞI CONSOLĂ, LAN)

POVESTE CU NINJA

Notă:
Pentru orice eventualitate, țin să menționez (din nou) că evenimentele descrise în această pagină, ca de fiecare dată până acum, sunt în totalitate rodul imaginației autorului și nu au legătură cu realitatea. Toate mărcile înregistrate care apar pe parcursul articolului sunt proprietatea respectivelor companii și sunt folosite cu intenție satirică. Nici unul dintre numele utilizate nu are legătură cu o persoană reală. Nici un animal nu a fost rănit pe parcusul realizării articolului, cu excepția pisicii mele, care s-a lovit singură de tocul ușii când alerga bezmetică pe hol. Parole d'honneur!

Polițistul John Doe patrula în mașina sa Ford Crown Victoria vopsită în tradiționalele culori alb și negru pe colțul dintre bulevardul Figueroa și strada Cireșei numită local Cherry Street, undeva în spatele Centrului Expozițional Staples. Patrularea se reducea la îngurgitatul unei gogoși cu glazură și uitatul ocazional pe geam. Era ora 3 noaptea și nu se întâmpla nimic interesant. Ceva mai înainte două prostituate începuseră să se păruiască, dar renunțaseră înainte ca situația să se încingă foarte tare.

Brusc, John tresări și își aținti privirea către centrul expozițional. Aparent, pe lângă zidul unui pavilion se strecurau trei mogâldețe întunecate. Înjurând printre dinți, John Doe se dădu jos din mașină, scoase lanterna și bastonul și porni pe urmele lor. Ar fi putut să jure că erau niște afurisiți de fani Star Wars care vroiau să se strecoare într-una din săli pentru a asista ilicit la premiera filmului. Avea boală pe ei încă de când în liceu fusese poreclit Chewbacca de un grup de colegi pasionați de film, care sesizaseră că avea o pilozitate la fel de bogată ca și personajul omonim din Star Wars.

Astfel că nu ezită să îi atragă atenția uneia dintre mogâldețe cu un baston peste ceafă. Mogâldeața scoase un icnet apăsat și făcu o întoarcere bruscă însoțită de un șuierat metalic. John Doe simți o senzație de arsură de-a lungul pieptului, după care sesiză cu uimire că privește lumea de la orizontală, căzut fiind la pământ, fără să își aducă aminte cum ajunsese acolo. Împingând cu o mișcare fluidă katana înapoi în teacă, ultimul dintre cei trei ninja zise pe un ton disprețuitor:

- American nătâng!

Asta în japoneză, firește, rezultând în sunetele pe care le-ar scoate cineva care se îneacă cu un guguloi de mămăligă fierbinte plin cu lame Gillette.

Undeva în centrul expozițional, cocoțați pe o pasarelă, camuflați cu tricouri negre trase peste cap, stăteau trei fani Star Wars, care pândeau însă altceva decât lansarea celui mai așteptat film din seria lor preferată. Undeva sub ei, într-un stand imens, președintele companiei Mircosoft, Gill Bates, își pregătea angajații pentru prima zi a expoziției E3 - Electronic Entertainment Expo, când urmau să dezvăluie publicului noua lor consolă de jocuri BoxX 360.

- "Este un moment de cumpănă în istoria divertismentului electronic, glăsui Gill profetic. "Țin să vă reamintesc că vom avea în stand un singur prototip real al consolei, toate celelalte sunt machete. Prototipul va fi adus într-o mașină blindată, în fiecare dimineață, de un pluton din Legiunea Străină, și este preluat seara. Sau cel puțin așa va crede toată lumea. De fapt, adevăratul prototip va fi adus într-o geantă de umăr de către Isabella, aici de față, fostă angajată a serviciului secret din Vatican și acum șeful securității pentru proiectul BoxX 360. Toate aceste măsuri extraordinare au fost luate pentru că există bănuieli că rivalii noștri de la compania Ynos vor să ne saboteze lansarea și chiar să fure prototipul. Dar sunt sigur că prototipul este în mâini bune, nu, Isabella?

Isabella, un înger blond care probabil că inspirase multe gânduri păcătoase pe străzile Vaticanului, aprobă din cap. Luke, unul dintre cei de pe pasarelă, mai făcu o ultimă poză cu aparatul său foto digital Ynos (pură coincidență) și le spuse celorlalți doi:

- Tipa aia Isabella este o gagică trăsnet. Aș lăsa-o să pună mâna pe sabia mea laser.

Ceilalți doi îl priviră uimiți.

- Metaforic vorbind, se corectă Luke. Dacă nu vă las pe voi să puneți mâna pe ea, nu las pe nimeni.

Nimeni nu știa că sabia laser inscripționată cu inițialele BMF, cu care fusese dotat Samuel L. Jackson în timpul filmărilor la Episode III, dispăruse la un moment dat și trebuise să fie înlocuită. După unele modificări, cum ar fi introducerea unui proiector laser verde industrial de 35MW în mânerul care constituia în esență sabia, aceasta devenise piesa de rezistență din colecția de fan a lui Luke.

Singurul moment în care fusese activată, din greșeală, dăduse naștere unui lanț de consecințe dezastruoase. Raza extrem de concentrată trecuse prin peretele subțire al casei lui Luke ca prin brânză și apoi prin geamul casei de vizavi, unde făcuse o gaură de dimensiunile unei creion în fundul unui doberman care asista pasiv la o tranzacție de droguri. Polița a avut mari dificultăți în a identifica participanții, chiar și organizați pe bucăți componente.

Se putea spune, deloc metaforic, că sabia laser a lui Luke era foarte lungă. Dar subțire.

Parcarea subterană a Centrului Staples era în mare parte goală, astfel că ecouri lugubre se răspândeau la fiecare pas pe care Isabella îl făcea pe tocurile cui de 20 de centimetri. Pe umărul stâng avea agățată geanta Prada de cumpărături în care se găsea consola BoxX 360, care era mai grea decât părea la prima vedere.

În momentul în care mai avea trei pași până la mașină, din colțurile umbrite ale garajului se desprinseră trei ninja care o încadrară într-un triunghi amenințător.

- Geanta, dacă vrei să trăiești, sugeră cel aflat direct în față, completând cu un gest nerăbdător din mâna înmănușată.

Isabella zâmbi.

- Va trebui să vii să o iei, este destul de grea.

Neîncrezător, ninja făcu totuși un pas înainte. Ceilalți doi îl imitară. Isabella își scoase geanta de pe umăr și o întinse în față ținând-o de barete. Ninja întinse mâna. În momentul următor, Isabella pivotă pe piciorul stâng și făcu o voltă cu geanta care îl pocni în figură pe ninja din față, continuă devastator cu capul următorului și apoi, după un elan de 180 de grade, îl băgă direct în comă pe cel de-al treilea și ultimul. Dar deja primul își revenise din șoc și atacă fulgerător, lovind-o cu piciorul în piept. Isabella se împletici câțiva metri în spate și se izbi sec de o mașină, după care căzu la pământ. Unul dintre ninja înșfăcă sacoșa care căzuse la pământ, iar celălalt scoase cu o mișcare fluidă sabia din teacă și șuieră printre dinții deteriorați:

- Sayonara, darling!

Pusă într-o situație de viață și moarte, Isabella fu nevoită să recurgă la o tactică specială rezervată doar agenților secreți ai Vaticanului: începu să se roage.

Chiar dacă nu mai era afiliată la respectiva organizație, metoda funcționă infailibil. Din capătul celălalt al garajului, o rază verde parcurse instant distanța până la figura înfofolită a atacatorului ninja, se plimbă nițel în derută scoțând fum, după care îi perforă învelișul ochiului, fierbând într-o fracțiune de secundă conținutul.

Ninja urlă dramatic pe limba lui.

- Așa Luke, se auziră încurajări, use the force!

Profitând de slăbiciunea inamicului, care răgea cuprins de dureri feroce, Isabella își veni în fire și decise să nu fie un bun catolic și să nu ierte. Așa că îl apucă de boarfe pe ninja și aplică un Mutzunachi-Geri ca la carte, aruncându-l peste umăr. Ninja avu prezența de spirit să se dispenseze de sabie, scăpând ca prin minune de o autoînjunghiere. Din nefericire, căzu fix pe botul unei mașini dotate cu o emblemă în formă de vârf de suliță. Ieșită în afară. Rezultatele fură destul de neplăcute, așa că vă voi scuti de detalii.

- Ești în regulă? o întrebă Luke pe Isabella. Îmi pare rău, dar cred că celălalt ninja a fugit cu prototipul BoxX.

Isabella aprobă din cap cu o figură tristă.

- Hei, dar nu vă faceți griji, prototipul BoxX este în siguranță, se auzi vocea lui Gill Bates de undeva din spate. Isabella era doar o momeală. O capcană în interiorul capcanei. Ha-ha-ha, ce-mi plac jocurile astea diabolice!

După figura Isabellei se părea că nu prea era la curent cu planul secret. Zâmbind ghiduș, Luke îi întinse sabia laser, semnaliză discret din cap către Gill Bates și îi ură entuziast:

- Forța fie cu tine!

Meet the world in a *Slim* new way.

26mm

ULTRA *Slim* INNOVATION

The World's Slimmest 26mm





FLATRON™

ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)